

AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

Nr. 5/95 - 1. årgang.
27. apr. 95 - 24. maj 95
Vejl. udsalgspris kr. 2975

Personal Paint

- italiensk spagettikode?

ECTS

- stor reportage

Final Data

- database i letvægts-klasse

Geometriens Legeplads

- kom op til overfladen



AMIGA

Accelerator kort

BLIZZARD 1220 4MB 28.5MHz	2598,-
BLIZZARD 1230-III 50MHz	2998,-
CYBERSTORM 040/40 A4000	9998,-



GVP A1230 40MHz 4MB-RAM	4298,-
GVP A1230 50MHz 4MB-RAM	5798,-
GVP A1230 40MHz 1MB-RAM	2798,-
GVP A1230 50MHz 1MB-RAM	4298,-
GVP G-FORCE 030-40/40/40	6998,-
GVP G-FORCE A4-040/40/4	12998,-
SUPRATURBO 23 A2000	1198,-

Bøger

AMIGA TIL ANDET END SPIL	198,-
AMIGA BILLEDGUIDE WB2&3	258,-
AMIGA DOS CLI	248,-
C FOR BEGYNDERE	248,-
DPaint IV DK MANUAL	299,-
AMIGA ORDBOGEN	149,-
AMIGA GRAFIK TIL DPAINT	98,-
TEGN & MAL MED AMOS	248,-
AMIGA TIPS & TRICKS	148,-
GRAFIK & MUSIK	298,-
THE AMIGA GURU BOOK	598,-
INTRODUKTION WB 3	248,-
AMIGA ANIMATION (AMOS)	198,-

Blade



AMIGA FORMAT. INKL. DISK	95,-
ONE AMIGA. INKL. DISK	95,-
CU AMIGA. INKL. DISK	95,-
AMIGA USER. INKL. DISK	89.50
MEGABYTE. NORSK	39,-
AMIGA MAGAZIN. TYSK	45,-
AMIGA GAMES. TYSK	29,-
AMIGA CD32 GAMER. ENGELSK	99.75
COMPUTER GRAPHICS WORLD	59.50
AMIGA BLADET	29.75
AMIGA SHOPPER. ENG.	59.50
DATABLADET. NORSK	47.50

Diskette drey

EXT. HD AMIGA DREV 3.5"	1198,-
ALFA DATA DREV FDD EXT.	798,-
INT. DREV TIL A500/A500+	695,-

Grafik & Animation

SD64 EGS-KORT 2/4MB	RING!
PHOTOGENICS. A1200/4000	598,-
REAL 3D v2.4x. AMIGA	4398,-
GVP CINEMORPH	598,-
VISTA PRO 3.0 PAL	779,-
IMAGINE 3.0 PAL	4998,-
ALLADIN 4D v3.0	3698,-
ART DEPARTMENT PRO 2.5	2198,-
BRILLIANCE 1.0 "TILBUD"	498,-
KID PIX Tegneprogram (børn)	299,-

Harddisk controller

FASTLANE Z3. SCSI-2	3998,-
OVERDRIVE PCMCIA A1200	998,-
SQUIRREL PCMCIA SCSI	698,-
ALFAPOWER AT-KIT A500(+)	1398,-
DATAFLYER XDS A600/1200	998,-
DATAFLYER 1200 SCSI PLUS	898,-

TANDEM CD+IDE	725,-
Harddisk løsninger	
A1200 OVERDRIVE PCMCIA	RING!
A1200 XDS KABINET	RING!
A500(+) ALFAPOWER	RING!

Hjælpe programmer

AMIGA FIRST AID. DANSK	198,-
AMIGA FIRST AID 2. DANSK	198,-
AMIGA LOTTO - MED 36 TAL	179,-



AMIGA VIKING LOTTO	179,-
TRAP FAX. AMIGA	698,-
TURBOTEXT EDITOR	499,-
WORKBENCH 2.1 DANSK	150,-
AMI BACK 2.0	598,-
AMI-BACK PLUS TOOLS	998,-



AMIGA OS 3.1 FRA	998,-
OPUS DIRECTORY v4.12	798,-
EDGE - TEKST EDITOR	598,-

Joystick

CD32 JOYPAD COMP. PRO	249,-
ZIPSTIK STANDARD	198,-
COMPETITION PRO 5000	198,-
COMPETITION PRO	199,-
ARCADE - JOYSTICK	249,-



GRAVIS SWITCH JOYSTICK	348,-
TERMINATOR "HÅNDGRANAT"	99,-
THE BUG. AMIGA JOYSTICK	199,-

Monitor



AUTOSCAN 1438	3498,-
---------------	--------

Mus & Trackball

OPTISK MUS - ALFA OPM-MT	498,-
OPTISK PEN "MUS" ALFAPEN	495,-
TRACKBALL	695,-
MEGAMOUSE 400DPI	298,-

Musik

MEGAMIX MASTER	598,-
----------------	-------

AURA 12 BIT SAMPLER A6/1200	898,-
CLARITY 16 BIT SAMPLER	1298,-
MEGALOSOUND SAMPLER	398,-
TOCCATA 16BIT LYDKORT	2998,-
AUDIO MASTER IV	598,-
DELUXE MUSIC 2	998,-
MIDI INTERFACE	498,-

Programmerings sprog

AMOS IntoS EXTENSION	389,-
AMOS THE CREATOR	419,-
AMOS COMPILER	289,-
AMOS 3D	339,-
AMOS PROFESSIONAL	549,-
EASY AMOS	339,-
AMOS PRO COMPILER	349,-
DEVPAC 3	798,-
HIGH SPEED PASCAL AMIGA	998,-

HiSoft BASIC



HiSoft BASIC 2	798,-
CANDO v2.5	1398,-

RAM

512KB RAM A500/500+	290,-
2MB ALFARAM A500	1698,-
1MB RAM A500 PLUS - ALFA	298,-
1MB RAM A600 MED UR	595,-
MBX 1200z 50 MHz 68882	1898,-
MBX 1200z 14MHz 68881	998,-
2MB RAM A2000	1898,-

Scanner

ALFACOLOR	2998,-
ALFASCAN800	1498,-

Digitizer

VIDI-AMIGA 12	998,-
---------------	-------



VIDI-AMIGA 12 SOUND	1098,-
VIDI-AMIGA 12 REAL TIME	2498,-
VIDI-AMIGA 24 REAL TIME	3498,-
PROGRAB 24 REAL TIME	2298,-
V-LAB Y/C	3698,-
V-LAB MOTION	10698,-

Tekstbehandling & DTP

PAGESTREAM v3.0	2498,-
INTEROFFICE v2.0	598,-
FINAL COPY II	798,-
INTERWORD v2.0	298,-
FINAL WRITER III	1098,-
PEN PAL	539,-

Tilbehør

OVERDRIVE CD PCMCIA 1200	2998,-
COMMUNICATOR III m/MIDI	829,-
VORTEX 486SLC2 25/50MHz	6498,-
AUTO MOUSE JOY OMSKIFTER	198,-
STOVLÅG A1200 BLODT	49,-
STOVLÅG A600 BLODT	49,-

Amiga Spil

ROADKILL. A1200	269,-
ALBERT 2 SPIL FOR 68AR+	179,-
LION KING. A1200	249,-



CRYSTAL DRAGON	299,-
DAWN PATROL	299,-
TOP GEAR 2. A1200	229,-
SHADOW FIGHTER	249,-
DREAMWEB. A1200	269,-
SUBWAR 2050. A1200	349,-
SHAO FU	249,-
TOP GEAR 2	229,-
MORTAL KOMBAT 2	329,-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	249,-



AWARD WINNERS PLATINUM	329,-
OVERLORD	299,-
THEME PARK. A1200	349,-
THE CLUE. A1200	299,-

CD PD Collections

AMINET 4	RING!
AMINET 5	RING!
AMOS PD CD	189,-
CDPD IV	298,-
17 BIT PHASE FOUR	298,-
MULTIMEDIA TOOLKIT	189,-
NETWORK CD	149,-

CD32 Spil

JUNGLE STRIKE	249,-
ROADKILL	349,-
TOP 100 GAMES	149,-
ALIEN BREED TOWER ASS.	349,-
JETSTRIKE	299,-
MYTH	149,-
PGA EUROPEAN GOLF	349,-
SUBWAR 2050	369,-
RISE OF THE ROBOTS	349,-
DEEP CORE	299,-
SUPER METHANE BROS	349,-
SIMON THE SORCEROR	449,-
GUARDIAN	349,-
BANSHEE	199,-
FIELDS OF GLORY	299,-
UFO	269,-

498,-





TIL AMIGA 500 & 500+

bsc

ALFAPOWER

420MB HARDDISK FRA 2998,-
Denne Harddisk-løsning til A500 & A500+ puster nyt liv i din Amiga. Alt arbejde og fornøjelse på din computer vil gå meget hurtigere når du bruger en harddisk. Der er også plads til 8MB ekstra ram i kabinettet. Der skal monteres 2MB ram af gangen og det koster kun Kr. 1000,-.

BETAFON Hard- & Software Center • BETAFON Hard- & Software Center • BETAFON Hard- & Software Center

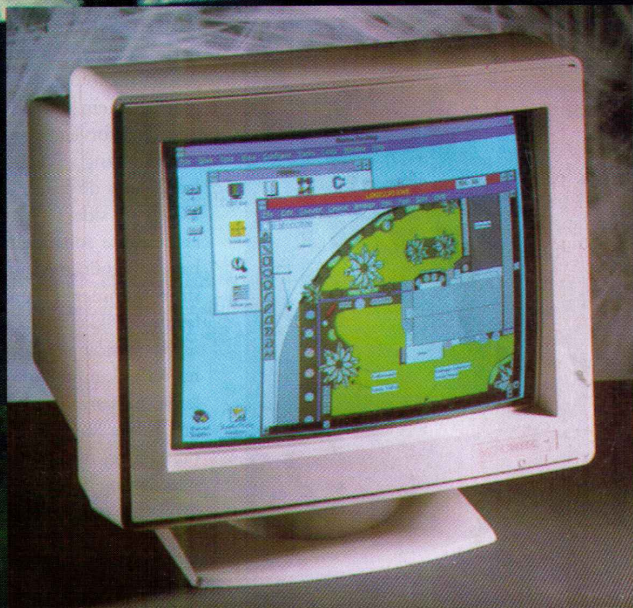


AutoScan 1438

KUN kr. 3498,-

Sælges incl. VGA adaptor til Amiga 1200 & 4000

Danmarks mest solgte monitor til Amiga 1200 & 4000. Den kører 15KHz når din Amiga bruges til spil eller andre programmer der benytter Amiga's standart skærm. Men den kører også op til 40KHz så den kan bruge programmer der gerne vil op i en højere opløsning. Dvs. at den kan bruge næsten alle de skærm-drivere der følger med A1200 & A4000. Endvidere er den MPR-II godkendt (=Lavstrållings godkendt monitor). Pixel størrelsen er 0.28mm. Maximal opløsning er 800x600 Non-interlaced og 1024x768 interlaced.



Postordre salg

Varebestilling inden kl. 14 sendes samme dag. ☎ 3314 1233



Kom og besøg vores butik!

Åbningstider:

Man-Tors 9.-17.30
Fredag 9.-19.
Lørdag 9.-13.
Langfredag 9.-16.

Betafon's support BBS:

Airline Service BBS
3296 0626

Åbent 24 timer
alle ugens 7 dage.
USRobotics HST Dual
Standard 16.800 baud.

SysOp: Søren Christensen

- ☐ Prisliste PC
- ☐ Prisliste Amiga, CDTV & CD32
- ☐ Prisliste PC spil
- ☐ Prisliste Amiga spil
- ☐ Amiga Beta-Club
- ☐ Hermed bestilles:

Vare:	Antal:	Pris

(+ forsendelse)

Navn: _____
Adresse: _____
Postnr./by: _____
Evt. tlf. _____

Kuponen eller en kopi af den sendes til:
Betafon • Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.

BETAFON Aps

Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.
Telefon 3314 1233 • Fax 3314 1276

**AMIGA
BLADET****Ansvarshavende udgiver:**

Thomas Agatz

Chefredaktør:

Christian Estrup

Freelancere i dette nummer:

Morten Julin

Anders Lundholm

Tage Majland

Pete Rundle

Peter Villani

Annoncer:

Tlf. 38 34 80 14

Fax: 31 87 17 09

Internet: FORLT-T@inet.uni-c.dk

Fidonet: 2:235/314.72

Abonnentservice:

1 år: 11 numre, incl. 11 abonnementsdisketter: 399,-

Se annonce andetsteds i bladet.

Udgiver:

Forlaget T&T

Postbox 844

Frederikssundsvej 94

2400 København NV

Layout & DTP:

Kenneth Bernholm

Produktion:

ABK Sats og Tryk 15

Distribution:

Avispostkontoret og DCA

Bemærk:

Artikler og fotos i Amiga-Bladet må ikke benyttes i annoncer eller i anden kommerciel sammenhæng, uden Amiga Bladet's skriftlige samtykke. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Uopfordret indsendt materiale, forbeholder Amiga Bladet sig ret til at udgive. Forlaget påtager sig intet ansvar for evt. trykfejl og følger deraf.

Kære læser

Hermed har jeg fornøjelsen at byde velkommen til endnu et nummer af Amiga-Bladet. Lad mig bare - traditionen tro - starte med at konstatere, at der stadig ikke er nyt om... hov... vent... jo, der ER faktisk nyt om salget af Amiga-teknologien! Som du kan læse i Verden Rundt i dette nummer, vil der den 20. april blive afholdt en auktion med udgangspunkt i Escoms bud. En enkelt, eller i hvert fald få dage efter, skulle afgørelsen så blive offentliggjort.

Dette vil altså sige, at når du læser dette, ved vi en hel del mere om Amiga-teknologiens skæbne, end vi har gjort gennem det sidste års tid. Alene dette må forventes at sætte en kædereaktion i gang - ikke mindst hos udviklerne. Som du kan læse i reportagen fra ECTS på side 16-18 i dette nummer, er de fleste softwarehuse temmelig tilbageholdende med at investere alt for store summer i Amiga-udvikling, så længe der ikke foreligger nogen afgørelse på teknologiens fremtid. De skulle nu roligt kunne komme ud af starthullerne, og samtidig skulle der altså langt om længe være en velfortjent belønning på vej til de softwarehuse, der har stået last og brast om Amigaen gennem den svære tid.

Afholdelsen af ECTS, med alt hvad den medfører af ekstra aktiviteter for de mange softwarehuse, er for øvrigt den sandsynligste årsag til, at det - som det vil fremgå af indholdet i dette nummer - har ligget helt usædvanligt stille på spil-området i den seneste måned. Til gengæld kan man så forvente, at der i den næste måneds tid vil blive 'spytet' spil ud som aldrig før.

Alt i alt synes der således langt om længe at være lys forude. Ja - klog af skade tør man efterhånden dårligt påstå noget sådant, men alligevel - tegnene i sol og måne peger én vej, nemlig fremad, efter at de hundrederusinder af trofaste Amiga-tilhængere nu igennem længere tid - naturligvis ikke mindst det seneste år - har gået så gruelig meget igennem.

*Christian Estrup**Chefredaktør*

Traditionen tro ville vi også i dette nummer vise mindst ét billede fra Team 17's fremragende *Super Stardust* - desværre var lederen det bedste sted, vi kunne finde til det!



DETTE NUMMER

6.....VERDEN RUNDT

- byder denne gang bl.a. på to nye høj kvalitets-printere, et DANSK demo-party samt en CD-ROM, der bør stå på enhver raytracers hylde.

8.....PERSONAL PAINT

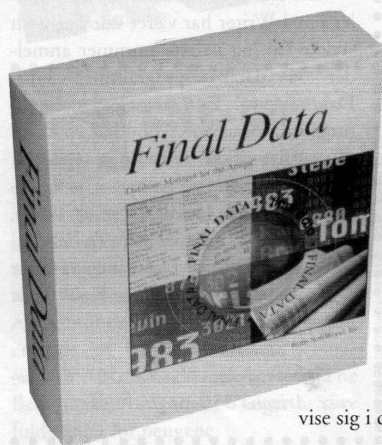
Amiga-tegneprogrammer er andet end Deluxe Paint og Brilliance - vi ser på et les prisbilligt alternativ.

10.....3D - GEOMETRIENS LEGEPLADS, DEL 3

Denne gang er hovedingrediensen det vigtige begreb overflader.

14.....FINAL DATA

Efter succesen med *Final Writer* forsøger SoftWood sig nu i database-genren.



16.....ECTS

I slutningen af marts var London igen rammen om en af de 2 årlige ECTS-messer - vi var med.

19.....ALBERT 2

Det vrimler ikke ligefrem med dansk undervisnings-software til Amigaen - *Albert* er en af de få undtagelser.

20.....GRAFIK-FILFORMATER

Gennem de seneste par år har formater som GIF og JPEG møvet sig ind på IFF's enemærker som grafik-filformat, men hvad er de egentlig for nogen - er de overhovedet bedre end IFF?

23.....KINGPIN

Månedens Team 17-udgivelse er bowling-simulationen *Kingpin*, så nu undgår man at vise sig i de ustyrligt grimme sko!

24.....KORT & GODT 'SPECIAL'

- ser denne gang på noget så forskelligt som en Doom-klon og en dansk jackpot-simulator.

25.....ABONNENT-DISKETTEN

I denne måned får du mulighed for én gang for alle at komme af med de irriterende vira - Virus Help Team Denmark har nemlig stillet en samling af de nyeste virus-killere til rådighed.

26.....BREVKASSEN

I ringer og kalder, vi kommer og - nåh nej, vi nøjes med at besvare læsernes spørgsmål!

27.....SNYDEHJØRNET

På utallige opfordringer bringer vi fremover flid, fedt og snyd til de mest populære spil.

28.....KONKURRENCE

Send ind og vind - måske bliver DU den heldige vinder af et af de nyeste spil.

30.....NÆSTE NUMMER

Et par grunde til, at du kan glæde dig til næste nummer af *Amiga-Bladet*.





AUKTION OVER COMMODORE

Nu skulle det endelig være afgjort - at der skal være auktion over Amiga-teknologien den 20. april! Fra tidligere at have repræsenteret noget så beskæmmende som Adolf Hitlers fødselsdag vil denne dato nu forhåbentlig gå over i historien som den dag, Amiga-teknologien endelig blev solgt!

I første omgang er budet fra den tyske klon-PC-producent Escom blevet accepteret som udgangspunkt, men såvel Commodore England som amerikanske CEI synes stadig overbeviste om deres evner til at byde over. For Commodore Englands vedkommende kan du forresten læse mere i næste nummer, hvor vi har et interview med David Pleasance.

Om alt går vel, skulle der altså foreligge en afgørelse, når du læser dette.

LIGHTWAVE 4.0 OG REAL 3D 3.0

To af de mest populære raytracing-programmer, nemlig Lightwave og Real 3D er begge på vej i nye versioner - henholdsvis 4.0 og 3.0.

Blandt nyhederne i Lightwave 4.0 er muligheden for at indlæse PAR-clips til en overflade, bedre understøttelse af det populære Picasso-grafikkort og det sædvanlige - hurtigere rendering.

Også Real 3D 3.0 lover naturligvis hurtigere rendering, hvortil bl.a. kommer mulighed for nye special-effekter som f.eks. lens-flares, samt nye, imponerende animations-muligheder - Real 3D er jo bl.a. kendt for at kunne generere ellers svære animationer som f.eks. snefygning fantastisk virkelighedstro.

Lightwave 4.0 skulle være ude i starten af april, og nogle få uger efter følger Real 3D 3.0.

DET ENDELIGE REGNEARK

SoftWood's glimrende tekstbehandler Final Writer har været ude i et godt stykke tid, og i dette nummer anmelder vi database-programmet Final Data. Men... Der mangler stadig ét program, for at SoftWood har en komplet Office-pakke - nemlig et regneark. Dét kommer nu, og navnet er naturligvis Final Calc. Heldigvis er der intet, der tyder på, at det vil være en 'letvægter' i stil med Final Data, men vi får se - vi anmelder naturligvis Final Calc hurtigst muligt.

SoftWood Inc., P.O.Box 50178. Phoenix, Arizona 85076, USA

NYE HØJKVALITETS-PRINTERE

Canon er bl.a. kendt for sine kompakte inkjet-printere med høj udskrifts-kvalitet, og nu er der kommet endnu én. Navnet er Canon BJC-70, og med en størrelse som et A4-ark (dog 6 cm højt!) og en vægt på 1,4 kilo må den siges at være indbegrebet af en transportabel printer.

BJC-70 kan udskrive i såvel farver som sort/hvid og er ganske økonomisk, idet ikke kun farve- men også sort/hvid-patroner understøttes. Hermed kan der opnås bedre udskriftskvalitet ved almindelig sort tekst, der ellers skulle blandes fra farve-patronen. BJC-70 skulle komme til Danmark i slutningen af maj eller starten af juni, og det til en pris på ca. 3.000 kr.

Endnu mere kendt for sine printere er Hewlett-Packard, hvis enorme og lidt klodsede DeskJet-printere er at finde på mangel et skrivebord. Nyeste skud på stammen hedder DeskJet 850C - C'et står naturligvis for 'Colour'. Opløsningen er 'kun' 300x300 dpi i farver og 600x600 dpi i sort/hvid, men ved hjælp af en uovertruffet høj præcision i farve-patronen opnås reelt væsentligt højere kvalitet end ved andre inkjet-printere med samme opløsninger, idet de enkelte punkter ikke så let løber ind over hinanden.

Det mest fantastiske er næsten prisen - ca. 5.500 kr. synes at være en ren forøring med den udskrifts-kvalitet. Jo, inkjet-printerne gør sandelig, hvad de kan for at holde laser-printerne på afstand!



SOUTH SEALAND 1995

Ligesom sidste år holder gruppen Focus Design også i år party'et South Sealand. Arrangementet løber af stabelen i dagene 7.-9. juli på Iselingskolen, Chr. Richardtsvej 33 i Vordingborg, der også husede South Sealand 1994.

Med plads til 500 mennesker og en førstepræmie i demo-konkurrencen på 5.000 kroner er South Sealand størrelses-mæssigt et stykke fra de mega-arrangementer, der ofte reklameres for (og som næsten lige så ofte aflyses). Til gengæld kan man forvente en langt mere hyggelig atmosfære - sidste år deltog således kun nogle få hundrede, men de fleste var helt tilfredse med organiseringen, og ville meget gerne komme igen i år.

Entréen er 140 kroner - dog kun 120, hvis man betaler forud inden den 1. juni.

South Sealand 1995, c/o Dorte Andersen, Skoleparken 5, 2.sal, dør 2, 4760 Vordingborg, Danmark.

Tlf. 53 77 04 56 (18.30 - 21.00). Fidonet: 2:236/34.4

Vinderen af demo-konkurrencen på South Sealand 1994 blev de eneste tilstedeværende udlændinge - finske Virtual Dreams med den fremragende demo Love, der bla. indeholdt denne noget frie fortolkning af evigskønne Marilyn Monroe

MER' DRACO

MacroSystems Amiga-klon bliver om muligt mere og mere spændende. Nu planlægges også et ekstra processor-kort med en DEC Alpha RISC-processor, der yder - og hold nu fast - godt og vel 330 MIPS! Det er såmænd 'kun' ca. 11 gange en Amiga 4000 med 40 MHz 68040! Endvidere er det blevet besluttet at levere maskinen med Art Department Professional samt diverse ekstra utilities og scanner-drivere på CD-ROM.

Flere danske forhandlere har allerede bestilt DraCo hjem, og prisen forventes at komme til at ligge på lidt over 30.000 kroner med 50 MHz 68060, 4 Mb RAM, CD-ROM-drev og Retina-grafikkort. Vi bringer naturligvis en test af maskinen, så snart den kommer til landet, hvilket skulle ske i maj måned.

NY 'SCENE-CD'

Efter at en del top-musikere fra demo-miljøet har udgivet indtil flere 'solo-CD'ere, kommer der nu en samlet 'Greatest Hits'-CD. Med ialt 18 numre fra musikere som Lizardking, 4-Mat, Romeo Knight, Dr. Awesome, Audiomonster og Jogeir Liljedahl, og en pris på kun 100 svenske kroner (under 80 danske kroner), må 'The Best of the Amiga Scene' siges at give fuld valuta for pengene.

TBOTAS, c/o Fredrik Elmqvist, Gasverksgatan 21, 46234 Vänersborg, Sverige. Postgiro 620-85-871

TUN DIN HD!

SpeedUp CD+HD giver mulighed for at tilslutte Enhanced IDE-enheder på den interne AT-controller i Amiga 600, 1200 og 4000. Op til fire enheder kan tilsluttes samtidig, og udover de hurtige Enhanced IDE-harddiske understøttes også Enhanced IDE-CD-ROM-drev.

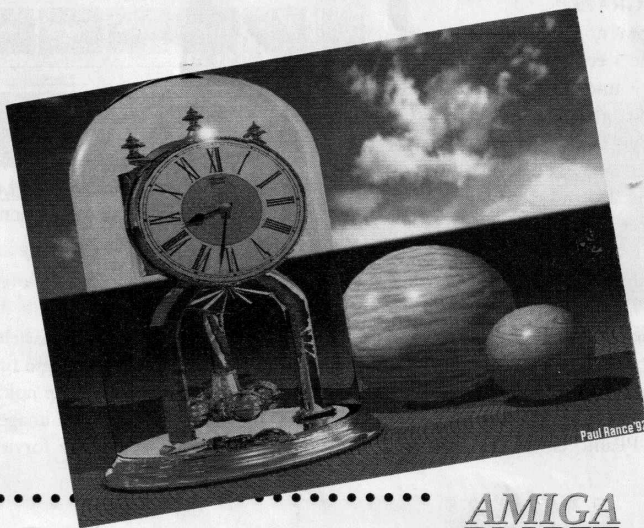
Vi nåede desværre lige netop ikke at få udstyret hjem til test i dette nummer, men i næste nummer kan du læse en udførlig test af SpeedUp CD+HD.

M.R. Gruppen I/S, tlf. 5663 2277

3D ARENA

Månedens nyhed fra engelske Almathera er CD'en 3D Arena. Emnet er raytracing, og indholdet er masser af objekter til f.eks. Imagine, Lightwave og Real 3D, animationer til Retina- og OpalVision-kortene, EGS-utilities samt naturligvis masser af textures og renderede billeder i virkelig høj kvalitet. CD'en er fyldt til bristepunktet, og må siges at være et must for alle raytracing-freaks.

Almathera, Southerton House, Boundary Business Court, 92-94 Church Road, Mitcham, Surrey, CR4 3TD, England



Farvepasta MED SPARK I

Tegneprogrammet Personal Paint går ikke i små sko, når det udfordrer Deluxe Paint på pixel-arenaen med special-effekter som det stærkeste våben

Af Tage Majland

At Italien er andet end pasta, pizza og Berlusconi, beviser firmaet Cloanto fra støvlandet. Deres tegneprogram Personal Paint minder om Deluxe Paint fra Electronic Arts, men på et par punkter går det helt andre veje.

Den første version af PPaint så dagens lys i 1992, men det er først med den nyeste version 6.1, at programmet er blevet importeret til Danmark. Og det er underligt, da det er et dejlig hurtigt program, og bestemt ikke leder tankerne hen på den spaghettoprogrammering, man kan mistænke Deluxe Paint for. Selvfølgelig er der også ventetid på nogle af PPaints tungere funktioner, men så kan man altid se på en indikatorbar, hvor langt operationen er kommet.

GIF, GRAZIE!

Som noget næsten enestående i et Amiga-tegneprogram understøtter PPaint perfekt grafikformatet GIF, som er lidt langsomt men pakker langt bedre end IFF. PPaint kan også load og derefter konvertere HAM, 24-bit IFF, JPEG og andre grafikformater, hvis man blot har datatypes til det. Dog lugter konverteringer fra de mange farver meget af sne. Programmet skulle også understøtte 24-bit-grafikkort, men det blev ikke undersøgt i testen.

I PPaint er der mulighed for én

swap-screen. Til gengæld kan meget praktisk - være i en opløsning end den første skær

Kravene til hardware er beskedne, men vil man udnytte Undo-funktionen fuldt ud, er det rart at kunne undvære en enkelt megabyte eller to. Man kan selv indstille behovet for RAM, og dermed også antallet af fortrydelser til Undo-funktionen, ligesom Virtual Memory kan reserveres. Preferences er meget omfattende, fordi man kan slå mange filtre og datatypes

at PPaint ikke benytter standard-Amiga-kommandoerne.

MACHO EFFETTI SPECIALI

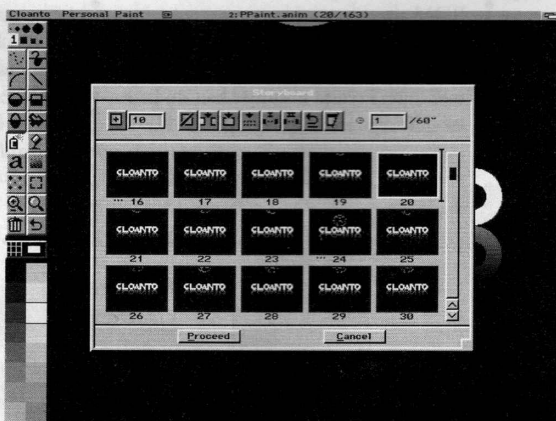
Styrken i Personal Paint er special-effekterne, der på mange måder kan konkurrere med Art Department - det

er bare meget nemmere at bruge. Men det bedste er alligevel alle tegne-effekterne, som eksempelvis Emboss, Watercolor, Darken (eventuelt fade), underlige stereogrammer og Blur. Eftersom strukturen er åben, kan der tilføjes flere funktioner. Det er bare synd, at specialfunktionerne ikke kan bruges direkte med tegne- eller sprayfunktionen - man må nøjes med at definere et område, funktionen skal udføres på.

Fra starten er funktionerne indstillet til en bestemt procentdel. Det kan man ændre i en meget kompleks editor. Det åbner vide muligheder for at skræddersy funktionerne, men

til gengæld er det tungt at danse med.

Når nu PPaint har så mange grafiske finesser, kan det undre, at Cloanto helt har droppet de klassiske funktioner som Cycle, Smooth og Shade. Sidstnævnte er en meget vigtig funktion til visse former for tegning. Der



Med Storyboard kan man rimelig behændigt og overskueligt jonglere rundt med billederne i sin animation

til eller fra, men det er let og overskueligt at bruge.

Cloanto har valgt deres helt egne hotkeys til de hyppigst brugte funktioner. De er som regel logiske nok, f.eks. "I" for "load", "T" for "save image" osv., men det er alligevel noget forvirrende,

mangler også 3D-perspektivering af en brush. Til gengæld er der flere andre gode finesser til at ændre brushen.

COLORI KNUSER

En stor fordel i Personal Paint ligger i kontrollen med farverne. Lysstyrke, kontrast og farvetoner kan justeres på paletten realtime! Farvereduktion kan udføres på tre måder. Det virker meget overbevisende, og er nemmere at kontrollere end Art Department, så Deluxe Paint sendes afgjort i skammekrogen. Funktionen rykker naturligvis bedst med mange farver og høj opløsning.

ANIMAZIONE

De levende billeder kan redigeres i et storyboard-vindue, hvor man kan se 12 små billeder af animationen ad gangen. Det gør det nemt at kopiere, bytte rundt og slette frames.

Ikonerne er et minus ved storyboardet, ligesom i enkelte andre vinduer. Det er næsten umuligt at gætte, hvad de betyder, og den lille størrelse gør det ikke nemmere at huske.

Et stort plus for brugervenligheden er Playfile, hvor man kan se en hel animation, uden at animationen i programmet bliver slettet. Desværre er det ikke muligt at animere større end standardskærmen. Til gengæld kan en hel animation på én gang resized, så den kommer til at passe.

LINGUA ITALIANO?

Leggere immagine... Nej, vel? PPaint findes trods sin sydlandske herkomst med en del forskellige sprog, hvor de fleste nok vil foretrække engelsk. En dansk version(!) samt manual skulle dog være klar, når du læser dette.

Manualen er en lidt skræmmende sag på 200 sider, og så medfølger der uforståeligt nok et supplement på 30 sider for at gøre forvirringen total. På den anden side er den grundig og forståelig, hvis man først kommer rigtigt i gang med den (læs: det gjorde anmelderen ikke, red.).

Prisen for Personal Paint er omkring 125.000 - italienske Lire, forstås. Med en udsalgspris i Danmark under 400 kroner er det et usædvanligt godt køb i forhold til andre tegneprogrammer, og prisen bortvisker afgjort alle undskyldninger for piratkopiering. Et dejligt let og hurtigt program.

Farvepasta

MED SPARK I

Med Palette Adjust kan man få selv den mest solbrune pige til at blegne



Antallet af tabte pixels ved farvereduktion ser skræmmende ud, men som regel kan antallet af farver halveres uden særlige synlige forskelle i forhold til originalen



Fem forskellige effekter på et billede: Dithering, Darken Vertical Gradient, Emboss, Watercolor og Blur. Tilfældigvis er kanterne lidt flossede



3D

GEOMETRIENS

LEGEPLADS

Del 3 - finish og overflader

Af Anders Lundholm

I forrige nummer blev forms-editoren gennemgået, og vi lagde her grundformen for vores teleskop, der i dette afsnit importeres i detail-editoren for videre behandling. Detail-editoren kan i sig selv også skabe grundobjekter

(såkaldte primitives, der dog også kan formes i forms-editoren) som f.eks. planer, kugler og cylindere. Detail-editoren fungerer efter det princip, at det objekt, der er 'valgt' (der har lyse linjer, hvilket frembringes ved at trykke på det pågældende objekts akse), er det objekt, man kan arbejde med.

MAGIENS LEGEPLADS

Detail-editoren er efter min mening Images mest kraftfulde sektion. Det er her, grundstenene lægges. Det, der udgør grundlaget for ens billeder/animationer. Denne editor har flere funktioner, der rækker lige fra simpel konvertering af IFF/ILBM-billeder (der er

Fig. 1: Front View: Vælg 'Pick Edges' og definér de linjer, hvor objektets skarpe kanter skal være.

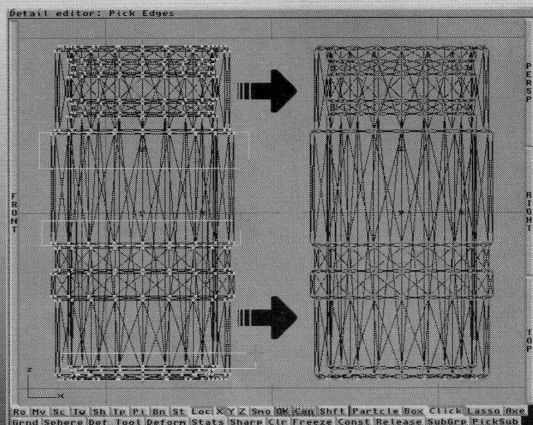
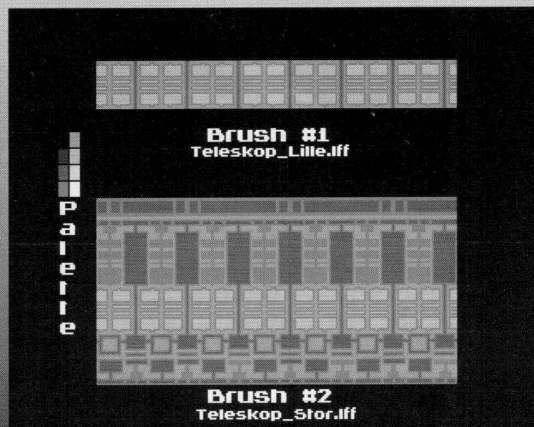


Fig. 2: Brush-tegning: De 2 'brushes', der skal udgøre teleskopets overflade, tegnes f.eks. i Deluxe Paint, klippes ud og gemmes enkeltvis.



brugbar, hvis man f.eks. skal bruge et originalt logo) helt ud til ultra-avance- ret point-editering.

Fra version 2.9 og fremad indehol- der Imagine den såkaldte 'state'-funktio- n, der tillader én at lave komplekse karakteranimation og gemme dem i 'states', der efter behag kan 'morphes' frem og tilbage imellem. En overbyg- ning til cycle-editoren.

SELVE PROJEKTET

Hent grundformen (som vi forme- de i forms-editoren) frem og vælg objektet (tryk på aksen). Grundformen er 100% tom for information omkring overflade etc. Det er derfor nødvendigt for os at definere mere præcist, hvor- dan formen skal fremtræde.

Som standard er samtlige linjer i objektet defineret som 'bløde', eller 'phong-shadede'. I vores tilfælde ønsker vi at få nogle skarpe kanter enkelte steder på grundformen for at undgå det 'bløde' look. Mange begår den fejl ikke at definere deres skarpe kanter, hvilket ofte fører til underlige 'fejl' i objektets overflade. F.eks. bliver lyslægningen på en firkant skæv, fordi Imagine tolker dens overflader som bløde.

Vælg nu hhv. 'Pick-Edges' og 'DragBox' i Mode-menuen. Vælg som på fig. 1 (i front- eller right-view) de linjer, der skal være skarpe (brug shift som multi-vælger). Slip shift-tasten, og vælg 'Functions/Make/Sharp Edges'.

Gå nu tilbage i almindelig 'Grou-

ping'-mode, og gem objektet som 'Teleskop.Det'.

VI GRIBER PENSEL OG MALING

- og starter vores yndlings-tegnepro- gram. Vælg f.eks. 8 farver i 320*256 og lav en palette i gråtoner efter eget ønske. Brug nu din kreative malerside og tegn noget i stil med det på figur 2 viste. Du kan selvfølgelig vælge at designe 'brushen' anderledes, men er du ikke ferm til tegning, er det rart at have noget at holde sig til.

Klip dernæst de 2 'brushes' ud og gem dem enkeltvis, f.eks. som *Teleskop_Lille.Iff* og *Teleskop_Stor.Iff*. Afslut dit tegneprogram og start Imagine. Hent dit objekt ind ('*Teleskop.Det*') og vælg det.

MATERIALE-FASEN

Find 'Attributes' i menuen. Requ- esterer, der nu fremkommer, er Imagi- nes materiale-editor. Det er her, man brygger sit yndlings-materiale sammen. Dette kan være en blanding af billeder og 'textures'. 'Textures' er matematiske overflader, ofte med store editings- muligheder. En texture kan simulere virkelige overflader såsom marmor og læder, men der er dog en tendens til, at programmørerne udvikler flest fantasi- textures, hvilket også kan forøge kreati- viteten hos brugerne.

Tryk på 'Add Brush', og find den største brush, du tegnede. En ny requ- ester (fig. 3) tillader dig nu at definere,

hvordan din brush skal 'klistres' på objektets flader. Vælg 'Flat-X' og 'Wrap-Z'. Da vi udover brushes også vil definere objektets farve separat, væl- ges 'Use Genlock', der fjerner den første farve i vores brush, således at vi undgår sorte kanter rundt om eller i brushen. Denne funktion er specielt god, når man f.eks. vil lægge tekst på en flade, og ikke vil have baggrundsfar- ven med.

Tryk dernæst på 'Edit Axes', der giver dig en suveræn editings-mulig- hed for placering af brushes (gå evt. over i full-front-vinduet for større over- blik).

Den farvede kasse repræsenterer nu din brush. Som før beskrevet ('Flat-X' og 'Wrap-Z') vil din brush nu blive drejet 360° omkring Z-aksen med høj- den Z og bredden X.

MAPPING-(VIKLINGS)-METO- DER

Når man 'wrapper', dvs. vikler bille- der omkring cylindere, skal man sikre sig, at ens brushes kan gentages, uden at der kommer hakker i kanten. Dette er et vigtigt element i opbygningen af et foto-realistisk objekt, da 'gentagel- ses-hakker' sjældent forekommer i vir- keligheden...

EDITERING AF BRUSH-AKSER

Indstil 'Brush-aksen' som på fig. 4 (vha. Move-funktionen og X- Y- eller Z-aksen individuelt). Acceptér derefter

Fig. 3: Brush-requester: Her vælges brush- samt viklemeto- de. Imagine tillader dig at vikle dine billeder omkring X- og Z-akserne, enten hver for sig eller samtidig.

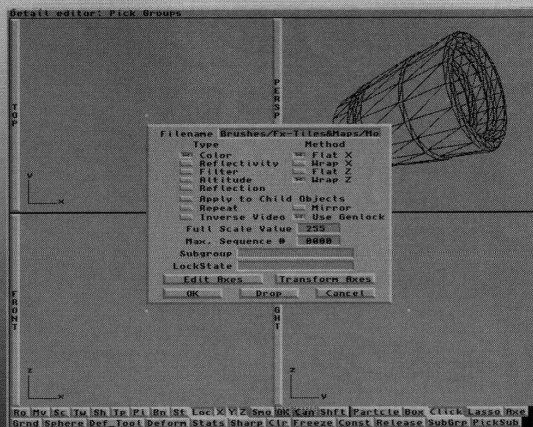
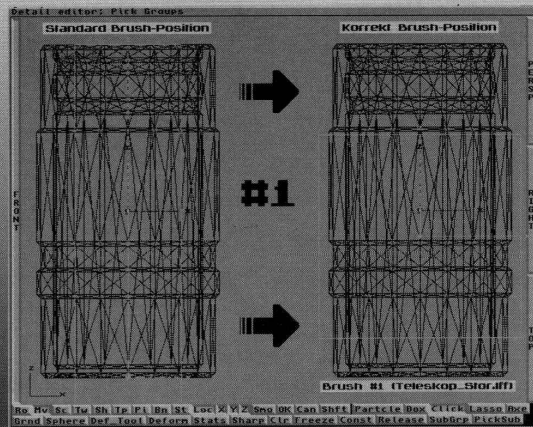
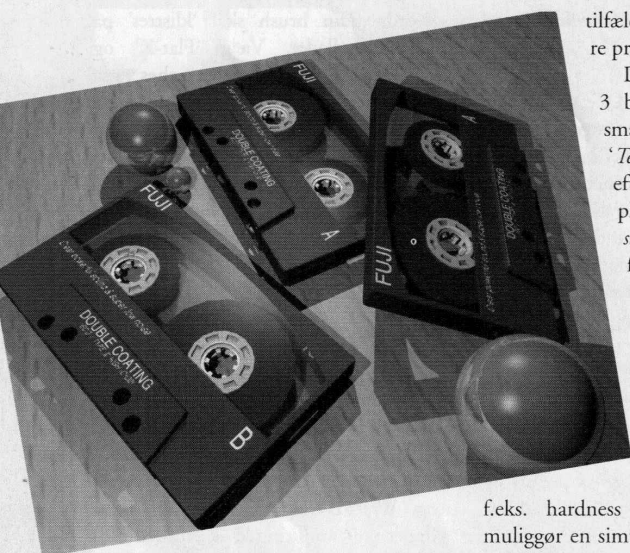


Fig. 4: Brush-placering 1: Billedet viser rækkefølgen for valget af vores ønskede brush-placering. Bemærk, at Z-aksen repræsenterer højden, mens X-aksen kontrollerer bredden (*Teleskop_Stor.Iff*).





ved et tryk på mellemrumstasten. Tryk 'OK' på brush-req-
uesteren. Vælg nu 'Add Brush' igen og
hent den mindste brush, du tegnede.
Gentag rækkefølgen som ovenfor, og
indstil brushen som på fig. 5. Læg
mærke til, at brushen har samme bred-
de, men forskellig højde. Acceptér og
gå tilbage til attributes-editoren. Vælg
'Save', der tillader dig at gemme dine
materiale-definitioner - f.eks. som
'Teleskop.Atr'.

Load nu den samme materiale-defi-
nition ind igen, således at du nu har 4
brushes på dit objekt. Denne metode
er god, når man skal lægge brushes på
med samme koordinater (som i vores

tilfælde), hvilket giver bed-
re præcision.

Da vi kun har brug for
3 brushes (1 stor og 2
små), vælges brushen
'Teleskop_Stor.Iff' og der-
efter 'Drop'. Da vi skal
placere brushen 'Téle-
skop_Lille.Iff' som på
fig. 6, vælges denne og
editeres ganske som
før.

KROM ELLER TRÆ?

Attributes inde-
holder 10 overfla-
de-questere som
f.eks. hardness og shininess. Disse
muliggør en simulation af stort set alle
virkelige og uvirkelige overflader, f.eks
slidt plastic og poleret aluminium. Dis-
se funktioner tages op i et separat afsnit
grundet deres komplekse virkemåde.
Vi vil dog her definere teleskopets sid-
ste data, således at vi kan udregne et
'quickrender'-billede af det. Indtast
derfor følgende data:

Color (95,95,95)
Reflect (0,0,0)
Filter (30,30,30)
Specular (80,80,80)
Dithering/Hardness/Roughness/
Shininess (0,0,0)
- og endelig: Phong-shading.

QUICKRENDER

Sæt en passende vinkel for perspek-
tiv-vinduet og vælg 'Quickrender' fra
'Project'-menuen. Sæt evt. lyskildens
vertikale/horisontale gradtal, og start
beregningen. Imagine viser nu billedet,
der afhængig af konfiguration og
opløsning helst burde være i 640*512
eller derover for maksimale detaljer.

RESUMÉ

Detail-editoren er stedet, hvor
magien sker i Imagine. Det er her, man
finpudser objekterne med deres over-
flader og detaljer og evt. animerer dem.
Det er muligt at klistre et billede på et
objekt uafhængigt af dets originale
størrelse (pas dog lidt på!). Tilsvarende
indeholder detail-editoren en mængde
avancerede værktøjer til yderligere
objekt-editering.

NÆSTE NUMMER

- omhandler funktionerne i Attri-
butes-editoren, og vi fortsætter opbyg-
ningen af vores objekt. Der tilføjes
detaljerede solceller og linser til tele-
skopet, og vi arbejder videre med edi-
torens værktøjer. Nemt og ligetil!

**Anders Lundholm har i flere år
arbejdet med 3D-modellering.
Han kan kontaktes via Internet
på adressen
Lund@Scala.ping.dk**

Fig. 5: Brush-placering 2: Som fig. 4 gengiver kassen pro-
portionerne for vores brush. Her vises positionen for brush
2 (*Teleskop_Lille.Iff*).

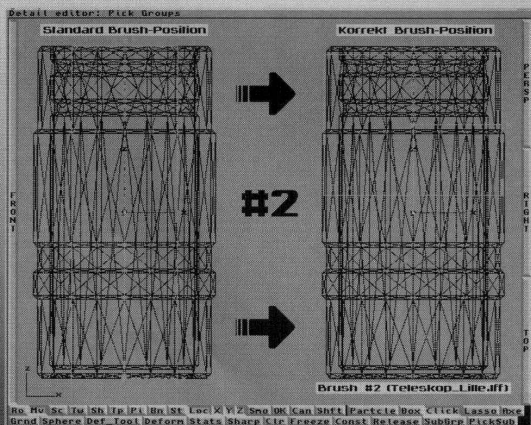
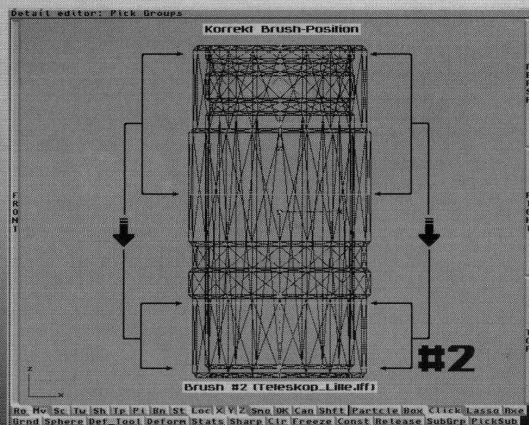


Fig. 6: Brush-placering 3: Vi re-positionerer brushen fra
fig. 5 ved at hente materiale-definitionen ind igen og slette
den uønskede brush (*Teleskop_Stor.Iff*).



ASSEMBLER GJORT SIMPEL

KUN KR.

75,-

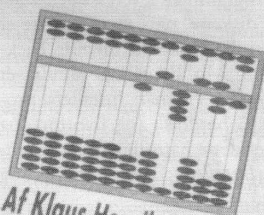
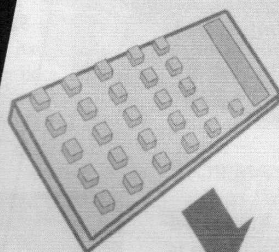
ASSEMBLER GJORT SIMPEL

Den eneste håndbog for vaksse Amiga programmører, der ønsker at få mest muligt ud af deres hardware.

Bogen giver et godt førstehåndsindtryk af sproget ASSEMBLER, både med teoretiske modeller og praktiske løsninger.

ASSEMBLER GJORT SIMPEL er skrevet af Klaus-Henrik Dalkov, som selv har mange års erfaring med Amiga'ens interne elektronik. Og assembler er direkte programmering af elektronikken.

Dette er bogen, hvis du vil vide mere ...



KR. 75,00

Af Klaus-Henrik Dalkov

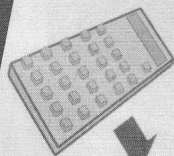
JA !

Jeg vil gerne være vaksere med min Amiga. Send mig straks et eksemplar af bogen 'ASSEMBLER GJORT SIMPEL'.

KUN KR.

75,-

Assembler gjort Simpel



Navn

Adresse

Postnr. / By

Evt. Tlf. nr.

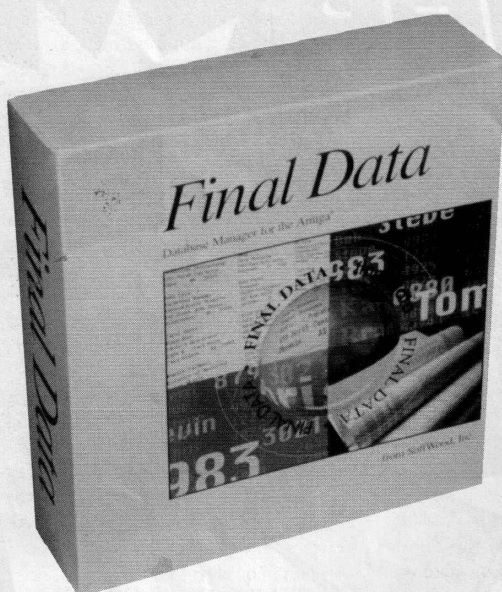
Dansk Medie Service

Postboks 844

+++3093+++

2400 København NV

Skriv tydeligt med bogstaver, tak!



Final Data

Enhver kender tekstbehandlings-programmet Final Writer - nu er Final Data her!

Af Christian Estrup

Final Data er ikke noget stort program - programmet leveres således på en enkelt diskette, og systemkravene er da også utrolig beskedne, nemlig Kickstart 1.3, 1 Mb RAM og mindst ét floppy-drev(!). Vil man installere programmet på harddisk (og hvorfor dog ikke?), sker dette naturligvis vha. Commodores Installer - nemt, hurtigt og smertefrit.

FINAL DATAWRITER?

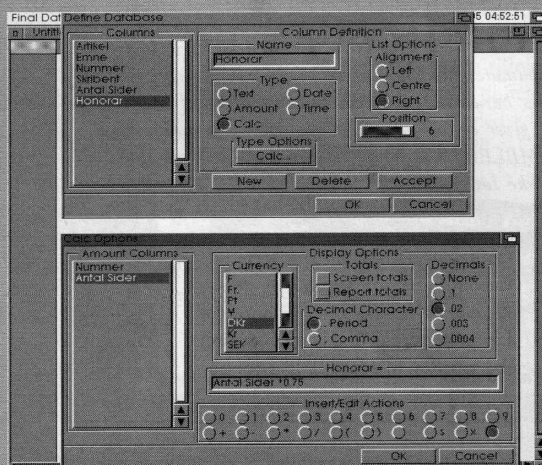
Det første, man lægger mærke til, når man starter Final Data, er ligheden med Final Writer - specielt SoftWood's karakteristiske skærm-font, der nærmest råber 'hej - kan du huske mig?'.

Final Data understøtter kun såkaldte 'flade' databaser - altså databaser med en lang række poster, hver bestående af ét eller flere felter. F.eks. ville en simpel telefonbog typisk bestå af navn, adresse, postnummer, by og telefonnummer.

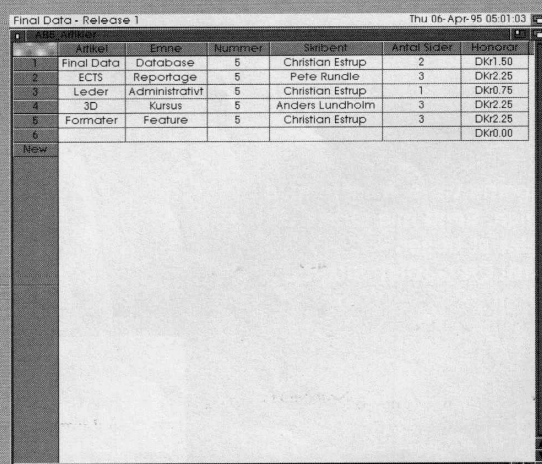
I modsætning hertil står de mere avancerede, såkaldt relationelle databaser, der nærmest er opbygget som en række 'flade' databaser med forbindelser (relationer) imellem, hvilket giver mulighed for en helt optimal opbygning af specielt store mængder data.

Det klassiske eksempel er forholdet mellem postnummer og by - har man postnummeret, kan man deraf udlede byen, hvorfor det er temmelig uhensigtsmæssigt at lagre begge dele i navne-databasen, da man derved kan komme til at lagre de samme oplysninger

Et felts indhold kan også beregnes på baggrund af indholdet af andre felter...



...beregningen foretages automatisk, så snart der er indtastet data i de øvrige felter!



mange gange. I stedet ville man f.eks. lave én del-base med navn, adresse, postnummer og telefonnummer og en anden med postnummer og by - disse kan så hægtes sammen vha. postnummeret.

Anyway, som nævnt understøtter *Final Data* kun flade databaser, hvilket skyldes ønsket om at holde programmet på et så simpelt niveau som muligt (samt ikke mindst hensynet til hastigheden).

LAD OS LAVE EN BASE...

Når man skal lave en ny database, foregår det ganske enkelt ved, at man definerer databasens felter. Der kan være lige så mange, man kan ønske sig, og hvert felt kan være af typen tekst, tal, beregning, dato eller tid. Beregningsfelter er felter, hvis indhold ikke indtastes, men beregnes på baggrund af indholdet af andre felter.

Vil man f.eks. opbygge en database over hvilke varer, man har købt, vil man typisk have felter som antal, stykpris og samlet pris. Feltet 'samlet pris' er her oplagt at lave som en beregning, nemlig produktet af antallet og stykprisen. Af yderligere beregninger kan man lave summationer over samtlige poster.

SORTERING OG SØGNING

Databasen kan naturligvis sorteres efter et valgfrit felt. Man kan endda sortere efter flere felter i vilkårlig rækkefølge, og hvert felt kan i så fald sorteres i sin egen retning (fra lav til høj eller omvendt).

Også en søgefunktion er der naturligvis blevet plads til - ikke så mange dikkedarer med den, den har de mest simple funktioner og heller ikke mere.

NEMT - NÆSTEN FORNEMT

Generelt set er *Final Data* utrolig

simpelt opbygget, hvilket naturligvis i høj grad hænger sammen med, at programmet i sig selv er så simpelt. Man finder i hvert fald altid hurtigt frem til den ønskede funktion - hvis den overhovedet er med!

Desværre er *Final Data* ikke altid lige behageligt at arbejde med - f.eks. er det sk... irriterende, at man skal trykke på en 'accept'-knap, for programmet vil godkende en ændring af en felt-definition, og i hele programmet savner jeg lidt bedre udnyttelse af tastaturet - herunder piletasterne til at flytte op og ned i lister med.

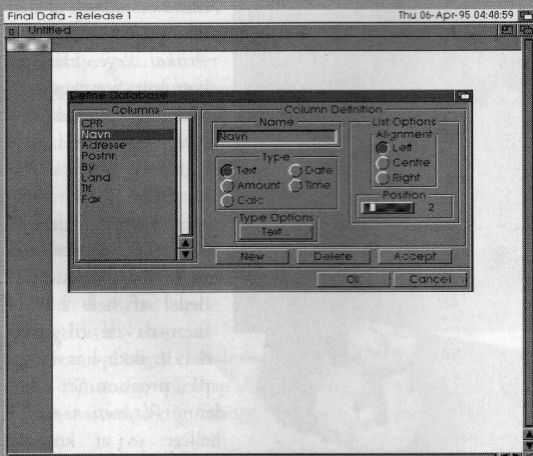
En anden begrænsning er skærm-layoutet, der er fastlagt og egentlig mere ligner et regneark end en database, idet hver post fylder ét stk. vandret linje, der så er inddelt i et antal felter. Men igen - det bidrager til at gøre programmet så hurtigt, som det er.

STOR MANUAL - HVORFOR?

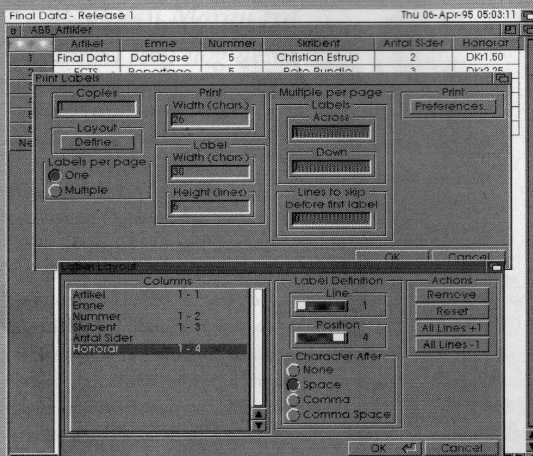
Final Data leveres med en temmelig tyk manual med alt, hvad dertil hører af øvelser m.v. Manualen er visse steder nærmest irriterende pædagogisk opbygget, men kender man ikke meget til databaser i forvejen, kommer man i hvert fald ikke til at føle sig på Herrens mark! Alt gennemgås meget grundigt, og illustreret med masser af skærbilleder. Kort sagt en fremragende manual for begynderen, mens de mere øvede sagtens vil kunne undvære den - igen på grund af programmets enkelhed.

Noget er der dog at komme efter som lidt mere øvet - *Final Data* kan naturligvis integreres perfekt med *Final Writer* og *Final Copy*, hvilket er mest anvendeligt til mail-merging (udsending af enslydende breve til personer, hvis navn og adresse man har i en database). Og da det nu er SoftWood, der står bag, understøtter programmet naturligvis også ARexx.

Alt i alt er *Final Data* et overordentlig simpelt program, der umuligt kan virke skræmmende for nybegynderen. Det er som nævnt ikke videre avanceret, og selv om nogle vil mene, at 549 kroner er fantastisk billigt for et database-program, sidder man alligevel tilbage med en fornemmelse af, at man ville være bedre tjent med et af de mange Public Domain- eller Shareware-database-programmer, der findes i forvejen.



Sådan defineres en databases felter, komplet med type og justering - enkelt og ligetil!



Final Data kan naturligvis også udskrive labels.

Final Data er udviklet af SoftWood, Inc.
Systemkrav: Kickstart 1.3 eller højere, Min. 1 Mb RAM
Pris: 549,-
Udlån: Betafon, tlf. 3314 1233

ECTS

I slutningen af marts afholdtes traditionen tro den store ECTS-messe i London - Amiga-Bladet var naturligvis med

Af Pete Rundle

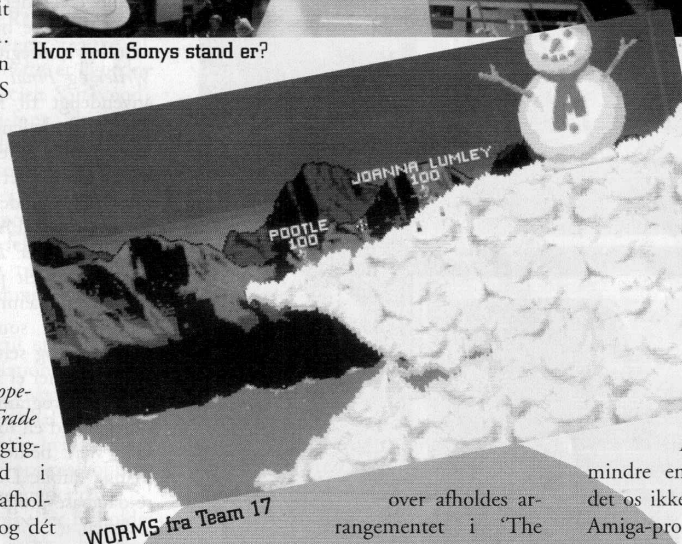
Velkommen til ECTS. Jeg er din guide på de næste par sider, så jeg burde nok starte med at præsentere mig selv: Mit navn er Pete Rundle - bare kald mig Pete. Jeg er én af de dér englændere - du ved, 'der-ovrefra' - der pludselig blander sig, midt i dit yndlings-blad. Det har dog sin årsag - ECTS afholdes nemlig i England, nærmere bestemt London. Men først lidt baggrund...

ALTSÅ - DET HER ER ET JOYSTICK

ECTS - *European Computer Trade Show* - er den vigtigste begivenhed i branchen, der afholdes i England, og det to gange om året. Enhver, der er eller vil være noget, er med på ECTS. Tidligere benyttedes 'The Business Design Centre', men frem-



Hvor mon Sonys stand er?



WORMS fra Team 17

over afholdes arrangementet i 'The Grand Hall Olympia', der er lidt større, men til gengæld savner det 'gamle' steds hyggelige atmosfære.

Allerede ved ankomsten til ECTS bliver man overvældet af de mange

masende mennesker og den sumrende fornemmelse af millioner af elektro-ner, der kastes ud fra de utrolig mange skærme. Første stop er den store abe - helten fra *Primal Rage*. Herefter kommer Sonys stand, hvor man allerede er i fuld gang med at markedsføre *Playstation*-konsollen, der kommer på markedet til efteråret. Standen alene fylder cirka en tiendedel af hele hallen, men da de tilsyneladende ikke har andet på programmet end denne *Playstation*, må vi hellere se at komme videre og finde noget til... Amiga!

MER' FRA MEIER

Ikke uventet - og som en naturlig følge af usikkerheden omkring Amiga teknologiens fremtid - var antallet af

Amiga-produkter en del mindre end tidligere. Alligevel tager det os ikke lang tid at finde masser af Amiga-produkter at savle over. Først til Microprose, der har gode nyheder: Sid Meiers *Colonization*, efterfølgeren til *Civilization*, kommer til Amiga i slutningen af juni. Næsten lige så interessant er efterfølgeren til det populære



Virgin synes allerede på vej ind i det 25. århundrede

UFO - *Enemy Unknown*, nemlig *X-COM - Terror From The Deep*. Som navnet antyder, foregår handlingen denne gang 100% under vandet, men dette spil vender jeg tilbage med, når der foreligger mere information om Amiga-versionen (der forhåbentlig er klar til udgivelse i september).

Hov! Der vadede jeg næsten direkte ind i Marcus Dyson fra Team 17, der desværre havde meget travlt - hans øl-lager var opbrugt! Han lovede dog, at Team 17 stadig står bag Amigaen og kommer med rigtig mange nye produkter.

"Mit næste offer var Siobhan Moran fra Krisalis, som dog desværre ikke kunne give mig Bazooka Sue"

GLORY, GLORY MAN UNITED

Mit næste offer var Siobhan Moran fra Krisalis, som dog desværre ikke kunne give mig *Bazooka Sue*, da udviklerholdet Starbyte ikke har fået det færdigt til ECTS. Indtil videre må vi altså nøjes med *Manchester United The Double* (Schmeichel og Co. må vist desværre nøjes med endnu mindre i år! -red.) og *Legends*, der snart skulle være

ude. Time Warner Interactive/Warner Interactive Entertainment havde indtil flere interessante titler med, nemlig *Virocop*, *Flight of the Amazon Queen*, *Chaos Engine 2* og *Primal Rage*. *Flight of the Amazon Queen* og *Chaos Engine 2* så specielt gode ud, og også *Primal Rage* - et lidt anderledes beat-em-up - virkede OK.

Desværre havde 21st Century Entertainment (folkene bag bl.a. *Pinball Dreams/Fantasies/Illusions*) ikke noget nyt at fremvise - de lovede dog, at de stadig udvikler til Amigaen.

En altid fast støtte af Amigaen er som allerede nævnt Team 17, og de er snart ude med *Kingpin* (sorry, Pete,

Witchwood (en *Zelda*-klon) og det med spænding ventede *Worms*.

ER DOOM 'ONDT'?

Andre, der holder fast, er Kompart/Black Legend, der har flere lovende titler på vej. Disse er bl.a. *Tactical*

Manager 2, *Leading Lap* og *Turbo Trax* - sidstnævnte er henholdsvis en *Formula 1 Grand Prix*- og en *Roadkill*-klon. Også to nye role-playing-games er på vej, nemlig *Tower of Souls* og *Evil's Doom* - specielt sidstnævnte var ganske nydeligt.



Flight of the Amazon Queen fra Interactive Binary Illusions

men her kom vi dig altså i forkøbet - check anmeldelsen på side 23 i dette nummer! -red.), *Final Over* (cricket),

Endelig kommer også *Behind the Iron Gate*.

Et af de største navne - Ocean - havde en af de største stande



Vor helt egen Pete Rundle i samtale med Sven Christensen fra danske Interactivision

og - ikke mindst - en fri bar (ja, det ku' du li' -red.). Noget tyder dog på, at deres eneste nye titel er A1200-versionen af TFX, som de nu påstår, kommer i april - jeg tror på det, når jeg ser det! Hit Squad (Oceans billigspil-label) kommer under alle omstændigheder med en række nye titler, f.eks. *Space Hulk*, *Canon Fodder* og *Syndicate*. Der bliver således en chance for at få disse til en fornuftig pris, hvis man gik glip af dem i første omgang.

Flair Software så udmærkede ud (specielt deres skønne kvinde i skinnende sort læder-tøj!). Af titler, der snart er ude, kan nævnes *Soccer Super Stars*, *Rally Championships* og *Whizz* - de to første skulle give sig selv, mens *Whizz* er et isometrisk platform-spil, der er værd at holde øje med! Endelig er en række budget-spil på vej, også i CD32-versioner.

Maxis sluttede sig til den kategori af firmaer, der hævder at støtte Amigaen, uden dog at have nogle titler med.

MULTO BUONO

Pizza Tycoon - en pizzeria-simulation - skulle være ude, når du læser dette, og som nævnt har Microprose desuden besluttet, at også Amiga-ejerne skal have glæde af Sid Meiers nyeste mesterværk *Colonization*, hvor man skal styre Amerika i koloni-tiden. Forhåbentlig får vi også fornøjelsen af ovennævnte *X-Com*.

Heller ikke danske Interactivision havde nye titler på programmet - man holder dog tæt øje med Amiga-markedet.

'10 out of 10' viste et stort udvalg af sine glimrende undervisnings-programmer, der alle findes til Amigaen.

Her mod slutningen skal nævnes et par af de firmaer, der var mindre positive overfor Amigaen: Sierra laver 'ingenting', Virgin havde overhovedet ingen skriftlig information og var kun repræsenteret af et par amerikane-

rhvad en Amiga var. Et fransk firma kaldet EMME havde endda aldrig hørt om den!

EETS

"Blue Byte kunne slet ikke huske, hvad en Amiga var"

MENS VI VENTER...

Generelt set (bortset fra de få ovennævnte sorte får) var holdningen til Amigaen, at man vil afvente situationen indtil slutningen af april, hvor der (forhåbentlig) skulle komme en afgørelse om Amigaens fremtid. Som vi snart har gjort det i et års tid, kan vi kun krydse fingre og håbe det bedste.

2.5" > 3.5" Harddisk	190,00
Installationskit	
3.5" Disk DD NN	3,25
pr. 100	292,50
3.5" Disk HD NN	3,50
pr. 100	315,00
3.5" Diskdrev A-500 intern	575,00
3.5" Diskdrev extern m. bus/af.	660,00
Competition Pro 5000 joystick	145,00
Competition Pro Star-mini joystick	170,00
Memorymaster til A1200/1MB	1230,00
VECTOR 1200 Rambo 8mb m. 4mb	2650,00
512 Kb ramudv. til Amiga 500	335,00
1 MB ramudv. til Amiga 500+	555,00
1 MB ramudv. til Amiga 600	560,00
Støvlæg, røglarvet A-500/600/1200	45,00
Strømforsyning til A-500/600/1200	535,00
Kickstart v.1.3 rom-kreds	355,00
Kickstart v.2.04 rom-kreds	370,00
Kickstart v.2.05 rom-kreds	635,00
Kickstart v.3.1 kreds (A500/2000)	450,00
Kickstart v.3.1 kreds (A1200/4000)	590,00
Alfa Power Controller til AT-HD	1210,00
GVP turboboard 1230 40MHz/0/1 mb	2725,00
Keen mus til Amiga	105,00
Zydec mus til Amiga	195,00
Vector mus/joystick omskifter	155,00

Maxtor 3.5 AT Harddiske:
420 MB/1500,- 540 MB/1750,-
Aztech CD-rom dual speed 990,-
Mitsumi CD-rom FX001D: 1140,-
Epson Stylus 800 printer: kr. 2640,00

og mange andre produkter
ring efter vor prisliste

ABSALON DATA

Vangedevej 216A
2860 Søborg
Tlf. 31671193 FAX: 31671197
Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket

Forbehold for udsolgte varer og trykfejl
Priser pr. 25/1-95

"Sierra laver ingenting"

ALBERT

2

Det er i årevis blevet debatteret, hvorvidt computerspil er skadelige eller ej, men computerspil kan skam være et glimrende undervisningsmiddel

Af Peter Villani

Dette er der efterhånden mange, der har fundet ud af, og der findes allerede en stor mængde undervisende software - det såkaldte 'edutainment' (educating entertainment=undervisende underholdning). Albert 2 er et nyt, danskproduceret spil inden for denne kategori.

DISCIPLINERNE

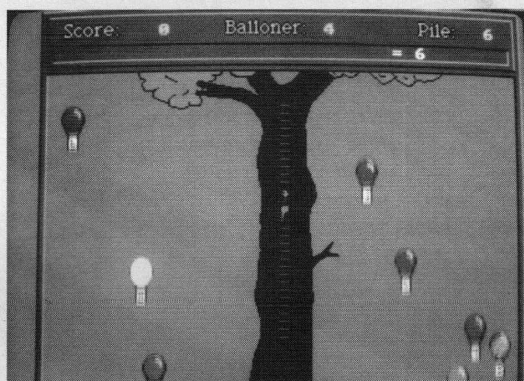
Albert 2 består af seks små spil samt et børnevenligt tegneprogram. I Tunnellen lader man Albert grave sig vej til et resultat, som helst skal være summen af de tal, man har mødt på sin rute. I det klassiske spil Ormen styrer man en orm rundt på en bane med nogle forhindringer. Her gennemgår man alle de 4 regnearter efter sandt/falsk-princippet. Ægdump er et spil å la Arkanoïd, hvor Albert suser forbi i en flyver, hvorfra han kaster et æg. Dette æg skal man så vha. en gummiplade få til at hoppe i posen med det rigtige facit. I Skydning gælder det om at ramme to tal, som passer ind i formlen over skydeteltet. I Talspiser skal man nå at lægge nogle tal sammen, inden den forfærdelige talspiser har spist alle tallene. Ballon er titlen på det sidste spil. Her styrer man Albert med bue og pil i et træ.

"Udover spillene får man et simpelt, men udmærket tegneprogram"

Til begge sider stiger en masse balloner til vejrs. For hver ballon, man rammer, får man et tal, og Albert skal skyde disse indtil han har den sum, der

vises foroven i billedet. De seks spil er uafhængige af hinanden, og man kan derfor frit vælge blandt 'disciplinerne'.

Udover spillene får man et simpelt, men udmærket tegneprogram. Paint er bygget op i stil med Deluxe Paint og indeholder de nødvendige funktioner. Til Paint er der i øvrigt seks simple billeder, som man evt. kan farvelægge.



"Spilleren skal være gammel/intelligent nok til at kunne bruge en mus og et joystick"

$2 + 2 = 5$

Med Albert 2 har man sigtet på aldersgruppen fra 8 år og opefter. I praksis betyder det, at spilleren skal være gammel/intelligent nok til at kunne bruge en mus og et joystick. Samtidig skal man være i stand til f.eks. at dividere 12 med 4 under et mindre tidspres. Opgaverne i hvert spil starter mildt og bliver gradvist sværere. Under testen af Albert 2 var det som et spark over skinnebenet for undertegnede at få påpeget, hvor slemt det egentlig stod til med hovedregningen.

SPANKSRØRETS STORHEDSTID ER FORBI...

Selv om Albert 2 er beregnet for børn, behøver grafikken jo ikke se ud som om, den er lavet af et barn (undskyld Mikael!). Netop fordi det er til tænkt børn, burde man måske have satset mere på det visuelle. Det samme kan siges om lyden, som er særdeles uinteressant. Til gengæld fejler initiativet i hvert fald inenting.

Ideen med Albert 2 er at forbedre regne-egenskaberne hos spilleren, og her svigter Albert 2 ikke. Hvad Soma Soft ikke praler af, er desuden, at brugeren samtidig værner sig til brugen af computeren, hvilket efterhånden er en vigtig del af vores generelle dannelse.

De relativt lave karakterer skal i høj grad ses i forhold til spillets lave pris.

ALBERT 2

Systemkrav: 1 Mb RAM, KS 1.3
 Harddisk : Ja
 Udviklet/Udgivet af : Soma Soft
 Udlån : Betafon, tlf. 33 14 12 33
 Pris : 179,-

GRAFIK : 19%
LYD : 17%
GAMEPLAY: 62%

58 OVERALL

BILLEDER MED FORMAT

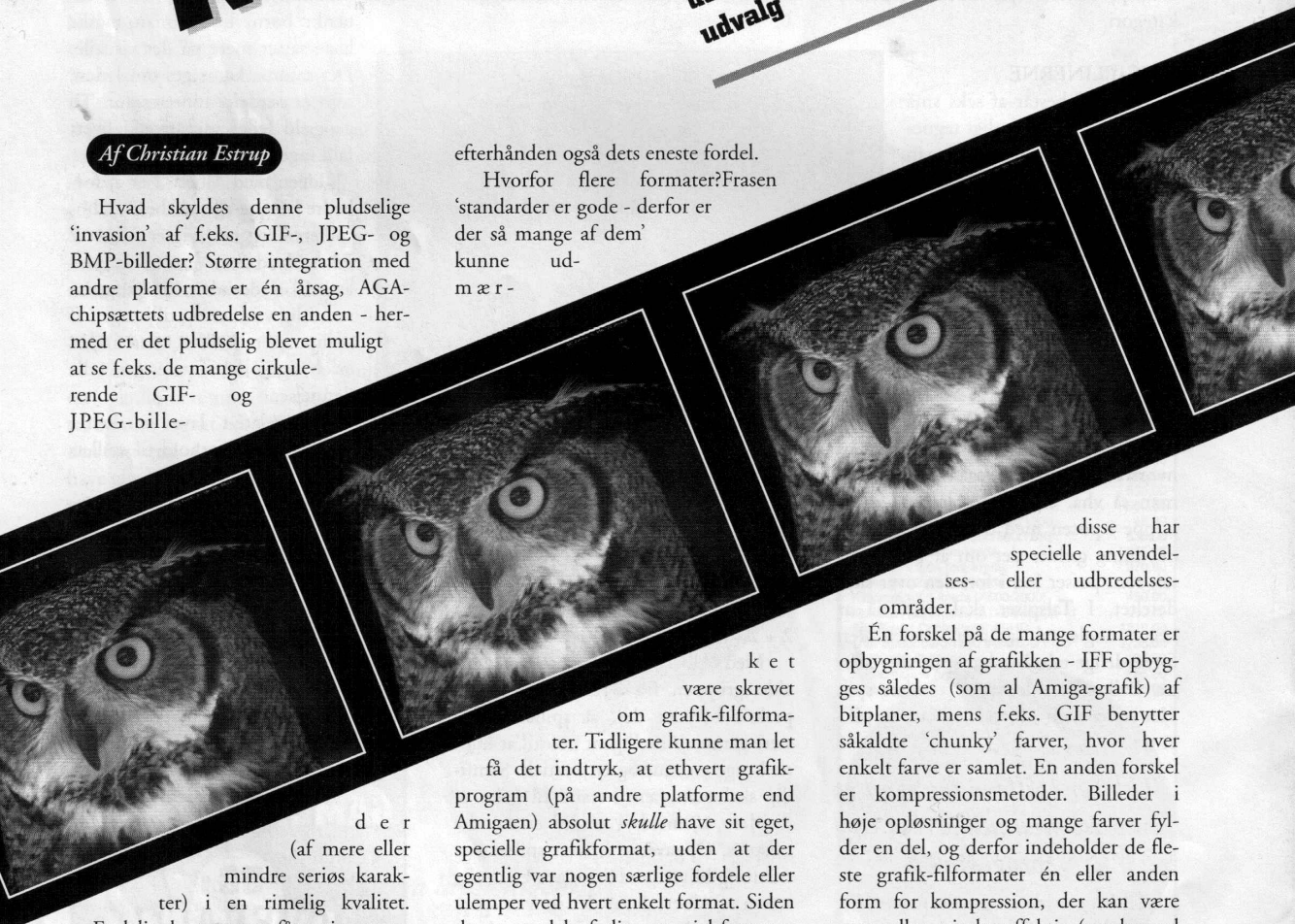
I de gode, gamle dage var der ét grafik-format på Amigaen - IFF. Nu er der flere om budet - vi ser på et udvalg

Af Christian Estrup

Hvad skyldes denne pludselige 'invasion' af f.eks. GIF-, JPEG- og BMP-billeder? Større integration med andre platforme er én årsag, AGA-chipsættets udbredelse en anden - hermed er det pludselig blevet muligt at se f.eks. de mange cirkulerende GIF- og JPEG-bille-

ter, efterhånden også dets eneste fordel.

Hvorfor flere formater? Frasen 'standarder er gode - derfor er der så mange af dem' kunne ud-mær-



disse har specielle anvendelses- eller udbredelsesområder.

ket være skrevet om grafik-filformater. Tidligere kunne man let få det indtryk, at ethvert grafik-program (på andre platforme end Amigaen) absolut *skulle* have sit eget, specielle grafikformat, uden at der egentlig var nogen særlige fordele eller ulemper ved hvert enkelt format. Siden da er en del af disse special-formater mere eller mindre forsvundet, men en del holder stadig stand, og de fleste af

En forskel på de mange formater er opbygningen af grafikken - IFF opbygges således (som al Amiga-grafik) af bitplaner, mens f.eks. GIF benytter såkaldte 'chunky' farver, hvor hver enkelt farve er samlet. En anden forskel er kompressionsmetoder. Billeder i høje opløsninger og mange farver fylder en del, og derfor indeholder de fleste grafik-filformater én eller anden form for kompression, der kan være mere eller mindre effektiv (og dermed også mere eller mindre langsom!). Endelig kan nogle formater kun bruges

der (af mere eller mindre seriøs karakter) i en rimelig kvalitet.

Endelig har mange fået øjnene op for, at ganske vist er IFF-formatet skræddersyet til Amigaen, men det er

til palette-baserede billeder (hvor farverne redigeres i en palette, adskilt fra selve billedet), mens andre er bedre til 24-bit-billeder (hvor hver enkelt pixel har sin egen farve, uafhængigt af de øvrige), og enkelte kan klare begge dele.

Nok om teori - lad os se på nogle af formaterne:

IFF/ILBM

Tilføjslen ILBM står her for *Inter-Leaved BitMap*. IFF er nemlig ikke begrænset til billeder, men er nærmest en format-skabelon, der kan benyttes til at udvikle formater til

GIF

GIF - *Graphics Interchange Format* - har allerede gået sin sejrsgang på alverdens BBS'er, Internet osv., og gennem de seneste år er også flere og flere Amiga-programmer begyndt at understøtte GIF.

GIF understøtter kun palette-baserede billeder. Til gengæld har det en stor fordel i, at billederne kommer primært

ganske effektivt. Hermed

tager det også lidt længere tid at hente og gemme GIF-billeder end f.eks. IFF-billeder, men allereede på f.eks. en A1200 med fast-RAM er ventetiden bestemt den sparede plads værd. GIF understøttes naturligvis af alle billedbehandlingsprogrammer, og dertil kommer tegneprogrammer som f.eks. Photogenics og Personal Paint. Deluxe Paint og Brilliance holder dog stædigt fast ved IFF.

En lille sidebemærkning om GIF er, at Unisys, der har patent på den effektive kompressions-metode, har luftet tanken om, at man nu 'pludselig' vil have procenter af salget af alle kommercielle programmer, der understøtter GIF. Dette affødte i første omgang en del panik-reaktioner, men den kendsgerning, at Public Domain-programmer går fri, fik hurtigt nogle kvikke hoveder til at regne ud, at hele GIF-delen af et kommercielt program så blot kan lægges ud som et separat program, som er Public Domain! På Amigaen vil det naturligvis være oplagt at implementere dette som et library, hvilket f.eks. italienske Cloanto har gjort med tegneprogrammet Personal Paint 6.1, som vi anmelder i dette nummer.

stort set alt - billeder, animationer, samples, musik, tekst osv. Billede-varianten hedder altså ILBM.

Som tidligere nævnt er den helt store fordel ved IFF, at det er skræddersyet til Amigaen, hvilket bl.a. betyder, at IFF-billeder, udover selve billedet og dets palette, også kan indeholde information om, hvilken speciel Amiga-opløsning, billedet blev tegnet i, og f.eks. som det eneste format kan lagre HAM- og HAM8-billeder korrekt. Herudover understøttes såvel palette-baserede billeder som 24-bit-billeder. En anden fordel er naturligvis, at alle Amiga-grafikprogrammer med respekt for sig selv understøtter IFF.

Til gengæld har IFF den store ulempe, at den indbyggede kompression - den simpleste, der findes - ikke er særlig effektiv, specielt til billeder med mange farver. Til gengæld er det hurtigt såvel at gemme som hente IFF-billeder, hvilket naturligvis specielt er en fordel for langsomme maskiner.

JPEG-formatet

bliver mere og mere destruktivt, jo lavere kvalitet, vi vælger. Her er det samme billede gemt i kvaliteterne 99, 80, 60, 40, 20, 10 og 5. Det ses tydeligt, at specielt de sidste billeder er meget 'grovkornede'. Til gengæld fylder de også drastisk mindre - det første fylder ca. 187 Kb, det sidste så lidt som 9 Kb!

BMP

BMP - *Windows BitMaP* - hidrører naturligvis fra PC'ernes DOS-overbygning Windows, hvor formatet er 'indbygget', og dermed på mange måder er en standard.

BMP understøtter såvel palette-baserede billeder som 24-bit-billeder - førstnævnte dog kun i 2, 16 eller 256 farver. Den indbyggede kompressions-metode er den samme som i IFF, og er altså ikke særlig effektiv, men til gengæld hurtig.

BMP er ikke særlig udbredt på Amigaen - man kommer mest i forbindelse med formatet, hvis man f.eks. arbejder med visse grafik-CD-ROM'er.

TIFF

TIFF - *Tagged Image File Format* - er mest udbredt i DtP-verdenen, men der er det til gengæld også meget udbredt, hvilket bl.a. hænger sammen med, at det er meget 'bredt'. Såvel sort/hvid, gråtone- som 24-bit-billeder understøttes - ja, faktisk understøtter TIFF også 48-bit-billeder (sidstnævnte vil nok glæde producenter af lagringsmedier!). Hertil kommer, at TIFF-billeder kan benytte flere forskellige kompressions-metoder, ekstra effekter osv.

Formatets 'bredde' er samtidig dets ulempe, da det er praktisk talt umuligt at understøtte enhver variant af formatet. Dette er nok den sandsynligste årsag til, at relativt få Amiga-programmer understøtter TIFF.

JPEG

JPEG - *Joint Photographic Experts Group* - er primært beregnet til digitaliserede billeder som f.eks. fotografier. JPEG adskiller sig fra de øvrige formater ved at være destruktivt - populært sagt 'ødelægger' det billederne. Til gengæld fylder billederne væsentligt mindre end de f.eks. ville gøre i TIFF-format.

At JPEG 'ødelægger' billederne skal tages med et gran salt - metoden er nemlig så snedigt indrettet, at den først og fremmest udelader de dele af billedet, det menneskelige øje alligevel ikke kan opfatte. Desuden kan man selv indstille, hvor stort et kvalitets-tab, man vil acceptere, og dermed hvor meget man vil have billedet 'pakket'. Som det fremgår af figuren, kan et billede faktisk pakkes ganske godt, før det bliver synligt. Til gengæld er JPEG-pakning og -udpakning temmelig langsom, men alt har jo sin pris.

I takt med at hurtige maskiner bliver billigere og billigere, er det overordentlig sandsynligt, at JPEG vil forsvinde til fordel for *fraktal-kompression*, der med samme kompressions-faktor taber en del mindre kvalitet end JPEG. Til gengæld går det også temmelig langsomt, men på den nyligt afholdte CeBIT-messe i Tyskland fremviste et firma faktisk en løsning, der fraktal-udpakkede billeder ca. 8 gange så hurtigt som tilsvarende JPEG-billeder, og det i væsentlig bedre kvalitet! Udskiftningen sker ikke de første par år, men der er ingen tvivl om, at den kommer.

DATATYPES

Datatypes er ikke et filformat i sig selv, men derimod en nyhed i de seneste versioner af Amigaens operativsystem. Datatypes adskiller filformat-styringen fra grafik-programmerne, og lægger den således ud i separate programmer. Hermed behøver enhver udvikler af grafik-programmer f.eks. ikke skrive sin egen GIF-kode, men kan benytte den foreliggende datatype. Dette betyder også, at hvis man f.eks. installerer en TIFF-datatype (udover de få datatypes, der følger med Workbench, findes en lang række på forskellige BBS'er og



Internet), vil alle programmer, der understøtter datatypes, nu også understøtte TIFF.

Datatypes kan naturligvis skrives mere eller mindre effektivt, og derfor vil mange vælge alligevel at lave deres egen rutine til f.eks. GIF og så blot bruge datatypes som en tilføjelse. Denne fremgangsmåde benyttes f.eks. i tegneprogrammet Personal Paint 6.1, som vi anmelder i dette nummer.

HVAD SKAL JEG VÆLGE?

Som tidligere nævnt er IFF det eneste valg, hvis man vil være sikker på at kunne udveksle grafikken mellem alle Amiga-grafik-programmer. Til palette-baserede billeder pakker GIF dog så meget bedre, at det - hvis man kan

undvære Deluxe Paint og Brilliance (til fordel for Personal Paint og Photogenics) - vil være et bedre valg.

Pga. TIFF's forholdsvis lille udbredelse på Amigaen er IFF endvidere stadig det bedste til tabsfri 24-bit-billeder. Det er dog værd at huske på, at JPEG med en høj kvalitets-faktor faktisk ikke laver synlige ændringer på billedet, men alligevel gør filen en hel del mindre.

Efterhånden som harddisken bliver fyldt op med GIF-billeder, f.eks. fra de mange 'natur'-CD-ROM'er på markedet (hm! -red.), overvejer mange at konvertere dem til JPEG for at spare plads, og dette kan føre til heftige diskussioner omkring potentielt kvalitets-tab. Det er her værd at huske på, at i forhold til det helt oprindelige, typisk scannede, billede i 24-bit, har GIF med sine maksimalt 256 farver allerede 'ødelagt' det, og det bliver ikke bedre af at JPEG-pakke GIF-billedet! Med en tilstrækkelig høj kvalitets-faktor kan man på den anden side alligevel ikke se forskel - til gengæld vil JPEG-versionen som regel kun fylde 30-50% af GIF-versionen. Husk dog, at dette kun gælder for fotografier - med tegnede billeder er sagen en ganske anden!

SUPPLERENDE LÆSNING

Til de rigtig interesserede kan nedenstående bøger varmt anbefales. Kay & Levine's bog beskriver flest formater (omkring 30), men desværre uden kode-eksempler. Steve Rimmers bøger beskriver kun de mest udbredte formater, men til gengæld er der masser af kode-eksempler, hvortil kommer masser af interessant læsning om f.eks. dithering-teknikker.

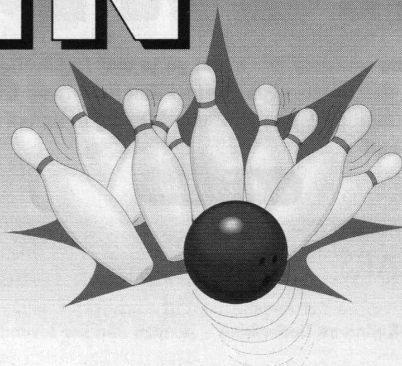
Kay, David C. & Levine, John R.: *Graphics File Formats*, 2nd edition. Windcrest/McGraw-Hill 1995. ISBN 0-07-034025-0.

Rimmer, Steve: *Bit-Mapped Graphics*, 2nd edition. Windcrest/McGraw-Hill 1993. ISBN 0-8306-4208-0.

Rimmer, Steve: *Supercharged Bit-Mapped Graphics*. Windcrest/McGraw-Hill 1992. ISBN 0-8306-3788-5.

KINGPIN

Med Team 17's nyeste udspil behøver bowling ikke længere gå hånd i hånd med grimme sko og flaskeklirren - i hvert fald ikke grimme sko!



Af Morten Julin

Sports-simulationer må på sin vis være én af de sværeste typer computerspil at lave overhovedet. Utroligt mange sportsgrene kan umuligt få overført blot en brøkdel af deres spænding og intensitet til en 14-tommer-skærm. Alligevel forsøger talrige softwarehuse gang på gang, og det med adskillige sportsgrene. Fodbold og motorsport er blandt de oftest benyttede, mens bowling ikke har optrådt så ofte i digital form.

Dét har engelske Team 17 besluttet sig for at gøre noget ved, og resultatet - *Kingpin Arcade Sports Bowling* er det fulde navn - er faldet ganske godt ud.

ENKELT OG LIGETIL

Bowling kan ikke siges at høre til de sværeste spil: Et spil består af 10 runder, hvor man i hver runde har 2 forsøg til at vælte 10 kegler. Hver væltet kegle giver 1 point, hvortil kommer en bonus, hvis man vælter alle 10 kegler på de 2 forsøg (kaldet en *spare*) eller oven i købet i 1. forsøg (kaldet en *strike*).

I *Kingpin* er det muligt at spille op til 6 spillere 'samtidig', enten enkeltvis mod hinanden, i 3 hold á 2 spillere eller i 2 hold á 3 spillere. Et vilkårligt antal af de 6 spillere kan være computer-styrede. Udover disse 'almindelige' spil kan man også spille en såkaldt

'Spare Challenge', hvor man stilles over for sværere og sværere opgaver med at vælte kun 1 eller 2 kegler.



LISSOM I VIRK'LIGHEDEN?

Kingpin indeholder rigeligt med indstillingsmuligheder. Således kan man for hver spiller indstille navn, køn(!), kuglevægt samt hvorvidt man er venstre- eller højrehåndet. Når man så skal af med kuglen, kan man vælge sin egen placering samt skyderetning og -kraft. Selvfølgelig har det på ingen måde samme 'feel' som i 'rigtig' bowling, men sjovt, det er det bestemt, selv om jeg nu lidt savnede oplevelsen af lettere beduggede spillere, der skyder for sent og dermed med et brag rammer pladen, der er ved at fjerne kegler (forståeligt - det har sandelig også sin charme! - red.).

En fed ting er, at man har mulighed for at gemme, ikke kun i CD32'ens 'nonvolatile RAM', men også på diskette! Rart at se, at softwarehusene

begynder at tage hensyn til de mange, der enten har SX-1 til CD32 eller bruger en 'almindelig' Amiga med CD-ROM-drev.

THE VERDICT

Grafikken er på den ene side så god, som den nu skal være - uden på nogen måde at imponere. I betragtning af CD32'ens evner synes jeg godt, Team 17 kunne have gjort lidt mere ud af det. Lyden består af et ganske godt CD-soundtrack og en række udmærkedelydeffekter, når kuglen kastes, keglerne væltes og fjernes etc.

I erkendelse af, at der er tale om et temmelig simpelt spil, har Team 17 valgt at prissætte det en anelse lavere end mange andre spil - dette er blot endnu en grund til, at *Kingpin* får de varmeste anbefalinger herfra!

KINGPIN

Format : CD32 (findes også til A500)
Udgivet af : Team 17
Udlån (CD32) : Epic Data, tlf. 599 31025
Pris (CD32) : 199,-

GRAFIK : 76%
LYD : 84%
GAMEPLAY : 90%



KORT & GODT

Special

I dette nummer har vi set på to vidt forskellige spil, der kommer på gaden i den nærmeste fremtid - nemlig endnu en Doom-klon og et dansk flipper-spil

Af Morten Julin

FEARS

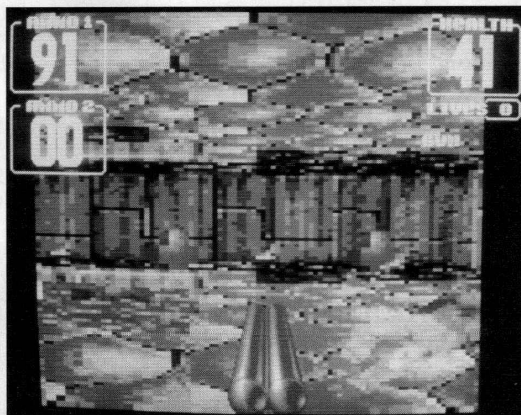
'Endnu en Doom-klon' - ja, men den ser lovende ud!

Fears optrådte i en tidlig demo-version på vores abonnent-diskette nummer 2, men der er sandelig sket ændringer siden da. Fears er udviklet af den franske demo-gruppe Bomb, og demo-freaks vil nikke genkendende til Doom-rutinen fra gruppens udmærkede demo 'Motion' fra The Party 1994 i Herning. Rutinen er dog tydeligvis blevet optimeret og kører nu ganske udmærket på en A1200 med fast-RAM. Der er loft, gulv, trapper, monstre og våben, kort sagt alt, hvad hjertet kan begære.

HVERKEN GAB ELLER VROOOM

En undtagelse er dog nok grafikken - spillet er hverken lige så hurtigt, detaljeret eller flydende som Doom, men igen - A1200'eren kan dårligt andet end komme til kort i forhold til en 486-PC. Skrevet specielt til A4000 ville spillet naturligvis være langt bedre. Stadiøgvæk, hovedsagen er, om det er spilbart, og det er det bestemt.

Fears har snart været under udvikling gennem lang tid, men alli-



gevel foreligger der ikke endelige oplysninger om, hvornår den færdige version kommer på gaden. Indtil da kan vi kun glæde os, for Fears er som nævnt virkelig en Doom-klon med potentiale.

MEGA BANDIT

Det er snart et stykke tid siden, der er blevet sendt nye enarmede-tyveknægt-simulationer på markedet - dét er der blevet rådet bod på

Bag spillet *Mega Bandit* står de to danskere Flemming Madsen



og Robert Frøslev, der tilsammen kalder sig intet mindre end 'Dansk Gambling Corporation' - hvabehar!

TRE TYVE MED EN ARM HVER?

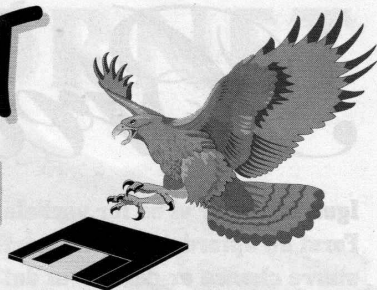
Mega Bandit er som nævnt en armert tyveknægt - eller rettere 3 under hinanden. Reglerne er ganske simple - få tre ens eller en anden gevinstgivende kombination af frugter og 'bars', og der er jackpot. Betjeningen er ganske enkel, og jackpot-automater er jo frede- lige, så der er tale om et rigtigt familiespil.

Spillet er på sin vis ganske nydeligt at se på, men man sidder alligevel tilbage med fornemmelsen af, at Amigaen kan gøre det bedre. At spillet er skrevet i AMOS Professional, ligesom i øvrigt et andet spil, vi anmelder i dette nummer, bidrager i høj grad til min fordom om, at AMOS ganske enkelt ikke tillader brug af pæn grafik! Ikke at programmerings-sproget og grafikens kvalitet burde have noget som helst med hinanden at gøre, men jeg synes nu alligevel at kunne se et mønster...

OK, så er det heller ikke værre - grafikken er bestemt ikke direkte grim, den kunne bare let have været en hel del bedre. Lyden er temmelig simpel, men på den anden side - hvor meget siger en jackpot-automat egentlig? Alt i alt vil jeg godt anbefale *Mega Bandit*, specielt til forældre, der vil byde de små på noget andet end de 'traditionelle' spils volds-orgier. Spillet kommer på gaden i løbet af april, og skulle således være tilgængeligt, når du læser dette.

Euro Power Pack, tlf. 9820 4122

ABONNENT DISKETTEN



Denne gang har vi allieret os med Virus Help Team Denmark, der står bag månedens abonnent-diskette

Af Christian Estrup

Disketten indeholder de nyeste versioner af 3 af de bedste virus-killere til Amigaen - nemlig *VirusZ II v1.16*, *VirusChecker v6.52* og *VirusScanner v2.1a*. Ved redaktionens slutning lå det endda ikke fast, om der ville nå at komme *endnu* nyere versioner af f.eks. *VirusChecker*, som ikke er blevet opdateret i et stykke tid. Da bladet gik i trykken før abonnent-disketten, har du således fået en 100% opdateret virus-killer-diskette!

PARLEZ VOUS DANOIS?

Udover de 3 ovennævnte virus-killere med engelsk online-dokumentation i AmigaGuide-format indeholder disketten også 4 danske tekster, hvor du bl.a. kan læse om Virus Help Team Denmark, hvad de står for, deres BBS, hvordan også DU kan bidrage til at standse udbredelsen af virus osv.

Endvidere kan du læse dig til, hvordan du formodest kun 30 kroner pr. stk. kan købe hele 3 forskellige virus-killer-disketter - herunder én til Kickstart 1.3! De disketter, du kan købe, leveres alle med *dansk* online-dokumentation, hvor killerne på abonnent-disketten jo 'kun' indeholder engelsk dokumentation. Vi kan kun opfordre til, at man støtter det gode initiativ - 30 kroner er ingen herregård, og den smule overskud, der er, går endda til at støtte fremtrædende programmører af virus-killere.

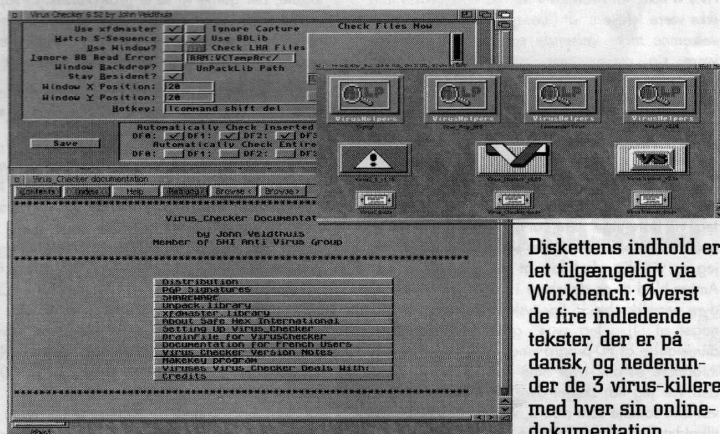
HVORDAN GØR JEG?

Brug af disketten er parelet: Sæt den i drevet og boot din Amiga, hvorefter alt kan styres fra Workbench. Enkelt og ligetil!

Amiga-Bladet og Virus Help Team Denmark ønsker dig rigtig god fornøjelse med abonnent-disketten.

De nyeste versioner af de bedste virus-killere var ved redaktionens slutning:

AntiCicloVir	2.4a
BBBF	1.07
BootX	5.23b
BootX.Recog	2.22
SnapShot	2.2
VirusChecker	6.52
VirusScanner	2.1a
VirusWorkshop	4.9
VirusZ II	1.16
VT (tyks killer)	2.71
Xtruder	1.3



Diskettens indhold er let tilgængeligt via Workbench: Øverst de fire indledende tekster, der er på dansk, og nedenunder de 3 virus-killere med hver sin online-dokumentation

Alle virus-killerne på disketten leveres med online-dokumentation i AmigaGuide-format - her John Veldthuis' *Virus Checker*

KUN TIL KICKSTART 2.0

Programmerne på denne måneds abonnent-diskette kræver Kickstart 2.0 eller højere. Dette betyder, at ejere af Amiga 500, 1000 og 2000, der ikke har opgraderet deres Kickstart, ikke vil kunne køre programmerne. Amiga 500+, 600, 1200, 3000 og 4000 leveres derimod fra starten med Kickstart 2.0 eller højere, og vil derfor ikke give problemer.

Vi har valgt dette, frem for kun af inkludere virus-killere, der kan køre på Kickstart 1.3, fordi langt de fleste programmer - herunder også virus-killere - i dag kræver minimum Kickstart 2.0. Det er endvidere vores indtryk, at næsten alle, der bruger deres Amiga til bare *lidt* andet end at spille, rent faktisk også har Kickstart 2.0 eller højere.

Har DU stadig 'kun' Kickstart 1.2 eller 1.3, og vil du også bruge din Amiga seriøst i fremtiden, kan vi kun opfordre til, at du opgraderer - minimum til Kickstart 2.0. Dette er på ingen måde et udtryk for, at Amiga-ejere skal værne sig til samme tendenser, der ses fra andre platforme, hvor en maskine er forældet efter 2 år. Kickstart 2.0 har efterhånden en del på bagen, og i betragtning af de mange fordele, den giver i forhold til Kickstart 1.3, kan man absolut ikke bebrejde nogen programmører, at de ikke længere understøtter Kickstart 1.2/1.3.

Brevkassen

Igen udsætter vi os for verbale angreb fra læserne

Først en opfordring: Skriv kort! Jo kortere og mere konkret, et brev er, jo større chance er der for, at det bliver bragt - vi vil jo gerne bringe så mange som muligt! Og for at besvare manges spørgsmål: Ja, det er også muligt at sende konkurrence-svar og breve til brevkassen via Doom BBS, Fidonet eller Internet.



Hej Amiga-Bladet!
Synes I ikke, det ville være en god idé med en læser-animations-side?
Daniel Mouritsen

Hej Daniel,
Hvis vi ikke har nævnt det før, skal der i hvert fald ikke være tvivl om, at I læsere naturligvis altid er velkomne til at indsende egne kreationer - det være sig programmer, animationer, billeder, musik eller noget helt femte. En fast side med læsernes animationer tror jeg dog ikke, du skal regne med at se foreløbig - vi har jo ikke så meget plads (GAAABI -red.)

Hej Amiga-Bladet!
Jeg vil bare lige sige, at jeg synes, det er et enormt fedt blad, I har fået smækket sammen, og jeg er virkelig glad for, at der igen er et rent Amiga-blad til os danskere i stedet for de meget dyre engelske blade (for tysk forstår man jo ikke noget af :-)). Jeg synes godt om ideen med anmeldelse af PD-programmer, men vil I ikke nok informere os om, hvor man kan få dem? Desuden var jeg lidt skuffet over, at abonnent-disk 3 var den samme som disk 2, ved godt det ikke var tilfældet med alle disketterne, så det lykkedes mig dog at få disk 3 af en ven. Sender I nye girokort ud til os, når vores prøve-abonnement ophører? Endnu en gang tak for et godt blad (tak tak tak) Steen Lund Nielsen, Holstebro

Hej Steen,
Selv tak, selv tak! De PD-programmer (herunder demoer), vi omtaler, kan som regel findes på de fleste BBS'er eller Internet. Har man ikke adgang til nogle af delene, er det nemmeste nok at henvende sig til et PD-firma. Sagen om abonnent-disk 3 tror jeg, der er særskilt rigelig langhalm på!!! Og endelig: Ja, selvfølgelig vil du modtage et girokort, når dit abonnement ophører.

Hej med jer...
Virkelig genialt med et rent dansk Amiga-blad, og indholdet er også godt. Der er noget for de 'seriøse' (som mig), men også noget for dem, der er mere til joysticket.
Hvad med et grafikkursus? Ja altså et kursus, hvor man lærer at 'håndtegne' bedre (Brilliance/DPaint). I kunne f.eks. komme ind på de forskellige teknikker som f.eks. stencil, dithering osv. Det kunne I måske lave i forbindelse af raytracing-kursus (som jeg glæder mig til at komme rigtigt i gang med)

Det var alt. Endnu en gang tak for et godt blad, det var lige det, vi manglede.
René Krogh Jensen, Vodskov

Hej René,
Også tak til dig for din ros. Du er langt fra den eneste, der gerne vil se et grafikkursus. Et sådant er da også i støbeskeen, og er foreløbig bedste kandidat til at tage over, når raytracing-kursus er forbi - men det er der jo trods alt stadig et par måneder til!

Hej Amiga-Bladet!
Det er rart, at der endelig er kommet en konkurrent til det såkaldte Amiga/PC-blad "Det Nye Computer", som i lang tid har lukreret på os Amiga-ejere. Mine spørgsmål er som følger:
1: Jeg har en Amiga 500+ m/1 Mb RAM og en gammel Amigos 20 Mb harddisk. Jeg er stor flysimulator-fan og kan også lide spil som f.eks. Civilization, Elite, Settlers og Lords of the Realm. Disse, især flysimulatorerne, ville jeg gerne have til at køre hurtigere, men hvordan og med hvad?
2: Ville det være bedre at skifte min A500 ud med en A1200?
3: Jeg har venner i USA, som gerne vil sende/bringe Amiga-udstyr til mig, f.eks. harddiske - kan jeg bruge det?
4: Blizzard 1230-III, kan den bruges på A500+?
Henrik Michaelsen, Dragør

Hej Henrik,
Jeg kan næppe tillade mig at kommentere dine udfald mod vores 'konkurrent', så jeg springer direkte til dine spørgsmål:
1: Hvis du vil beholde din A500, er en oplagt løsning at skaffe et acceleratorkort. Disse findes både som 68020- og 68030-kort, og burde kunne fås til en fornuftig pris - om ikke andet så brugt.
2: Når du ikke har mere udstyr til din A500 i forvejen, så absolut JA - hvis du da kan finde én i dag! Det nemmeste er nok at prøve at finde en brugt.
3: For det meste vedkommende: Ja. Vær dog opmærksom på, at strømkrævende udstyr fra USA nok vil være til 110V, hvor vi jo herhjemme benytter 220V - du kan altså få brug for en adapter.
4: Desværre nej - kortet kan kun bruges på A1200 (endnu en grund til at købe én!)

Kære Amiga-Bladet!
Endnu en gang tak for et godt og frem for alt rent Amigablod. Jeg har et mindre problem, som jeg

håber, I kan hjælpe mig med at løse.
Jeg har planlagt at købe et 28.800 baud faxmodem, da jeg mener, det vil være det billigste i længden - men hvilket mærke skal jeg vælge? Jeg har fundet et Hornet-modem til ca. 1.700 kr., men blev i en forretning frarådet at købe så billigt et mærke, da der ifølge ekspedienten alt for ofte kunne komme fejl-overførsler. I stedet blev jeg anbefalet et Quicktel til 3.000 kr. eller et US Robotics til 3.900 kr. Kan et modem af rimelig kvalitet virkelig ikke fås billigere? Kan jeg bruge et PC-modem? Hvor kan man få software, hvis der ikke følger Amiga-software med i pakken?
Ulrik Haven-Limkilde, Hellerup

Hej Ulrik,
Endnu en gang tak for ros! Jeg er enig med dig i, at et 28.800 baud modem vil være det billigste i længden - specielt, naturligvis, hvis du køber et, der ikke er for dyrt! Forhandleren har på sin vis ret i, at de billigere modems er af dårligere kvalitet (ellers ville folk vel heller ikke betale mere for de dyrere!), men 3.000 kroner behøver et 28.800 baud modem bestemt heller ikke at koste - her har forhandlerens sælgertrang vist taget overhånd!

Problemet med visse 28.800 baud modems er, at de benytter den 'uofficielle', midlertidige 28.800-standard 'VFast', der er væsentligt mere ustabil end den officielle, nyligt vedtagne 'V34'. Næsten alle VFast-modems kan opgraderes til V34 i dag (det koster typisk nogle hundrede kroner), men når nu standarden langt om længe er vedtaget, kan du lige så godt købe et V34-modem med det samme. Der er mange at vælge imellem til under 2.000 kroner, bare du ser dig godt omkring!
Der skulle ikke være problemer med at købe et 'PC-modem', så længe det ikke er internt. Eksterne modems kan nemlig benyttes på alle maskiner (det er altså omsonst at tale om 'PC-modemer'!). Hvis du køber det hos en PC-forhandler, er der dog ikke de store chancer for, at du får Amiga-software med, så her er du henvist til BBS'er (uden terminalprogram? -red.), venner, PD-firmaer etc. Al nødvendig software findes som PD/Shareware, og behøver således ikke koste en bondegård!

**AMIGA-BLADET på InterNet
FORLT-T@inet.uni-c.dk
Fidonet: 2:235/314.72**



SNYDEHJØRNET

DEATH MASK

I nummer 4 anmeldte vi Alternative Softwares forsøg udi Doom-genren. Death Mask er ikke det sværeste spil p.t., men har du alligevel problemer, er her en række level-koder, der gør 'livet' en del nemmere:

Level Kode

01	52385
02	22428
03	84843
04	22087
05	38641
06	06395
07	33224
08	35527
09	48962
10	65074
11	62438
12	28283
13	85325
14	10769
15	25324
16	43542
17	62156
18	84678
19	57093
20	29264
21	47446
22	75330
23	82855
24	58474
25	38392
26	55276
27	68163
28	75156
29	70948
30	54334
31	39814
32	52262



SKELETON KREW

Core Designs nyeste udspil fik en noget hård medfart af vor anmelder i nummer 4 - ikke så meget på grund af sværhedsgraden som kvaliteten. Alligevel iler firmaet med en hjælpende hånd til de, der måtte sidde fast:

Når du skal vælge spiller, tastes 'I WOULD RATHER BE WATCHING FOREST', efterfulgt af et tryk på mellemrums-tasten. Nu er spillets cheat-mode aktiveret, og der kan trykkes '.' (punktum) for at springe en bane over, og ENTER (på det numeriske tastatur) for 9 ekstra liv. Sidstnævnte kan oven i købet gentages!

På hvad man nok må betegne som utallige opfordringer bringer vi her en række tips til nogle af de nyeste spil på markedet. I den forsendelse vil vi naturligvis sende DINE tips og tricks ind - der vanker naturligvis spil-præmier eller andet 'guf' til de bedste.

ALIEN BREED TOWER ASSAULT

Naturligvis indeholder også Team 17's kanon-hit indtil flere muligheder for snyd. Først level-koderne:

Civilian: EEBBLGDAHDCAAHEH

Engineering Deck:

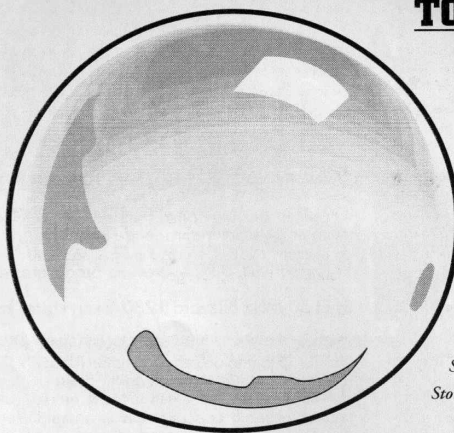
FKASMCEADDCAAADG

Main: LABCLCECSDCAAADJ

Military: EPAIKCECKDCAAADF

Science: JGAALCDANDCAAEEA

Storage: EJAGLKDAGDCAAADC



FEARS

Fra Lars Holm Nielsen, Ringsted, har vi med tak modtaget et tip til Bombs fremragende Doom-klon, som optrådte på vores abonnent-diskette nummer 2 (dette er altså den 'gamle' version af Fears): Tryk HELP inde i spillet, og du får fuld ammunition, 9 af den ene slags nøgler, 9 af de andre nøgler og samtlige våben.

Herudover skulle indtastning af 'POIUYTREWQ654321' som level-kode muliggøre brug af følgende taster i selve spillet:

F9	Ingen mure
L	Ekstra liv
M	Kort (virker kun visse steder)
1-3	Start-position
F1-F5	Våben-typer



KONKURRENCE

Som altid har
vore grundigste
læsere mulig-
hed for at vinde
spil, abonne-
menter eller
hvad vi nu er i
humør til at
komme af med

Skriv svarene
på et postkort
eller et åbent
brevkort, og
send det til:

**Amiga-Bladet
Postboks 844
Frederikssundsvej 94
2400 København NV**

**Svarene skal
være Amiga-
Bladet i hænde
senest den 1.
juni 1995.
NB! Husk at
skrive, hvilken
Amiga-model du
er - spil o.l.
ikke...**

DE 5 MAGISKE SPØRGSMÅL

- 1: Hvad koster programmet Personal Paint, og hvor kan det købes herhjemme?
- 2: Hvem har skrevet reportagen fra ECTS?
- 3: Hvorfor er den 20. april en vigtig dato?
- 4: Spillet Kingpin omhandler en bestemt sportsgren, hvilken?
- 5: Hvorfor er billeder gemt i JPEG-formatet som regel langt mindre end billeder gemt i andre formater?

SVAR PÅ SPØRGSMÅLENE FRA AMIGA BLADET NR. 3

1: Spillet, der blev omtalt under 'Kort & Godt' i nummer 2 og anmeldt til CD32 i nummer 3 er naturligvis det fremragende RoadKill.

2: Overdrive CD-ROM-drevene produceres af Archos fra Frankrig.

3: Et 50 MHz Blizzard 1230-III-kort koster kr. 2998,-

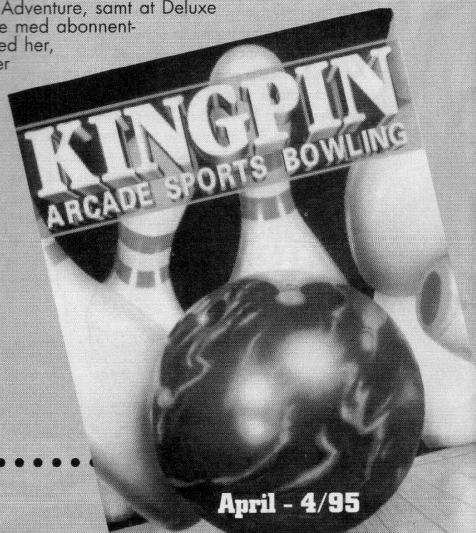
4: Antallet af spil, der ialt blev anmeldt eller omtalt i nummer 3 - herunder i 'Kort & Godt' - var 12: 5 anmeldelser, 4 omtaler i 'Kort & Godt' og 3 PD-spil. (Dette spørgsmål gav anledning til en del forvirring, idet utrolig mange har svaret 4 - kodeordet er 'herunder'... Strengt taget er der faktisk endnu flere end 12, hvis man f.eks. tæller med, at Alien Breed 2 omtales i anmeldelsen af Tower Assault, at Zool omtales i 'Kort & Godt' i forbindelse med Marvins Marvellous Adventure, samt at Deluxe Galaga og Deluxe Pacman omtales i forbindelse med abonnent-disketten (Deluxe Galaga bør dog ikke tælles med her, da det også anmeldes i artiklen om PD-spil) - her har vi dog været lidt 'large'!)

5: Virus-killerne, der kan dræbe Commander-virusen, er (eller rettere: Var på daværende tidspunkt): VirusChecker 6.50, VirusWorkShop 4.7, VirusZ 1.13 og VT 2.70.

VINDERNE FRA AMIGA BLADET NR. 3

De heldige vindere af konkurrencen i nummer 3 blev:

Henning Christiansen, V. Skerninge
Pia Juhl, Esbjerg N
Danny Kristensen, Stege
Ulrik Limkilde, Hellerup
Pelle Lohmann, Ry



AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

3 MDR. FOR
KUN KR.

99,-

AMIGA BLADET er det nyeste danske blad, som du bare må have, hvis du har en Amiga derhjemme.

I hvert nummer får du alt hvad du har brug for; - anmeldelser af alle de nye og spændende spil, opskrifter på, hvordan DU bliver bedre til at bruge din Amiga, reportager fra hele verden og selvfølgelig alt om de nye Amiga produkter.

Alt sammen skrevet på en levende og letlæselig facon. Og som abonnent, det allervigtigste:

Du får en diskette sammen med **AMIGA BLADET** - **HVER MÅNED!**

**SOM ABONNENT
FÅR DU EN
DISKETTE MED
HVERT BLAD!**

HUSK!

JA TAK

Fly mig straks et prøveabonnement, på Danmarks Eneste Amiga Magasin. For kun kr. 99,- modtager jeg i 3 måneder **AMIGA BLADET** med 3 disketter. Jeg binder mig ikke til nogen forpligtelser, og kan når som helst bede mig fritaget for at modtage flere blade.

**3 MÅNEDER
FOR KUN KR. 99,-**

3 numre af AMIGA BLADET	kr. 89,25
3 Amiga disketter	kr. 75,00
I alt	kr. 164,25
- introduktions rabat	kr. 65,25
Din pris lige nu	kr. 99,00

AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

DISKETTE HVER GANG!

Skriv tydeligt med blokbogstaver eller maskine, tak!

Navn

Adresse

Postnr. / By

Evt. Tlf. nr.

Sendes
ufrankeret

Dansk Medie
Service
betaler portoen

Dansk Medie Service

Postboks 844
+++ 3093 + +
2400 København

NÆSTE NUMMER

VIDEO, VIDEO

Med en Amiga 4000, VLab Motion, Toccata-lydkort og en hurtig SCSI-harddisk på et par gigabytes har man faktisk et komplet video-redigerings-udstyr til en ganske fornuftig pris. Vi prøvekører og ser, om det holder, hvad det lover.

STYR PÅ PENGENE

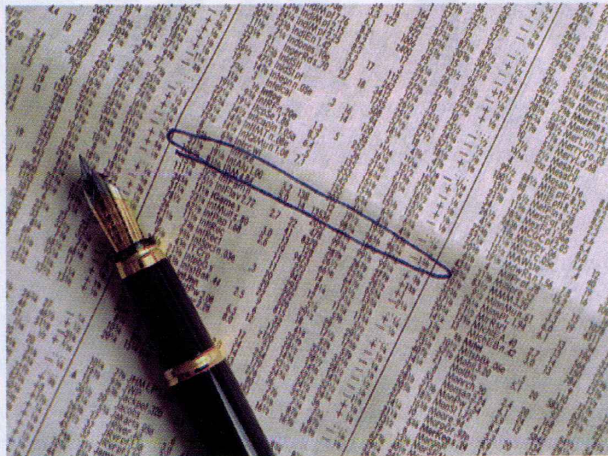
Er der et område, hvor Amigaen absolut ikke har formået at 'møve' sig ind, er det økonomistyring. Det bliver der måske nu rettet op på med programmet Amidan. Vi kører vores finanser gennem programmet - sandsynligvis med skræmmende resultater!

3D - GEOMETRIENS LEGEPLADS, DEL 4

Vi leger videre på fjerde måned, og legene bliver mere og mere avancerede - næste gang handler det bl.a. om Attributes-editoren.

NÆSTE NUMMER

Alt dette og meget mere kan du læse om i næste nummer af Amiga-Bladet, der udkommer den 25. maj.



AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magazin



DEN CIVILISEREDE HÅNDBOG

Med denne bog ved din side farer du aldrig vild i spillet 'Civilization' af Sid Meier. Bogen fører dig sikkert gennem urtiden og videre frem gennem århundrederne. Prøv for eksempel at opfinde flyet allerede i år 1400, eller rumskibet i år 1856.

Dine modstandere har ikke en chance, når du slår dig løs med storbyer, på mere end 7.500.000 indbyggere, og forskellige avancerede våben, i den tidlige middelalder. Eksperimenter med genforskning allerede i år 0! Denne bog er et klart „must“ for alle 'Civilization' fans.



KUN KR.

60,-

**SLÅ TIL NU & BLIV
VERDENSSHERSKER
I MORGEN!!**

Du bestiller bogen ved at
indbetale kr. 60,- på
girokort på posthuset til :

Giro 592-0779
Dansk Medie Service
Postboks 844
Vibevej 30
2400 København NV
Mrk. 'Civiliserede Håndbog'

BOGEN MED TIPS OG TRICKS TIL DINE SPIL!

GAMEPOWER

KUN
99,-

GAME POWER VOL: 1

60 sider med nyttige
koder til dit spil.

- Træt af at sidde fast?
- Mangler du netop denne kode for at kunne vinde?
- Vil du bare have mere ud af dit spil?
- Imponér din bedste ven!

GAME POWER kan
hjælpe dig med det hele!

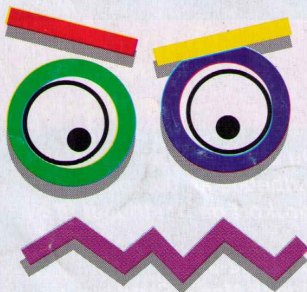
GAME POWER indeholder mere end 60 sider med nyttige tips og tricks til netop dit yndlingsspil. Oplev dine spil få helt nye dimensioner med **GAME POWER**. Denne bog giver dig alt, hvad du mangler for at kunne komme videre. **GAME POWER** er den ultimative guide til dig der mener det seriøst.

Indsend kuponen allerede idag og få **GAME POWER** til kun kroner 99, vi betaler porto.

For kun 99 kroner modtager du **GAME POWER** på efterkrav, du skal ikke betale hverken efterkravsgebyr eller porto, det er indeholdt i prisen.

JA TAK,

Fly mig flaks et eksemplar af **GAME POWER!** Jeg betaler de 99,- kr. ved modtagelsen!



Navn _____
Adresse _____
Postnr. / By _____
Evt. tlf. _____

Sendes
ufrankeret
Dansk Medie
Service
betaler portoen

Dansk Medie Service

Postboks 844
+++ 3093 +++
2400 København NV